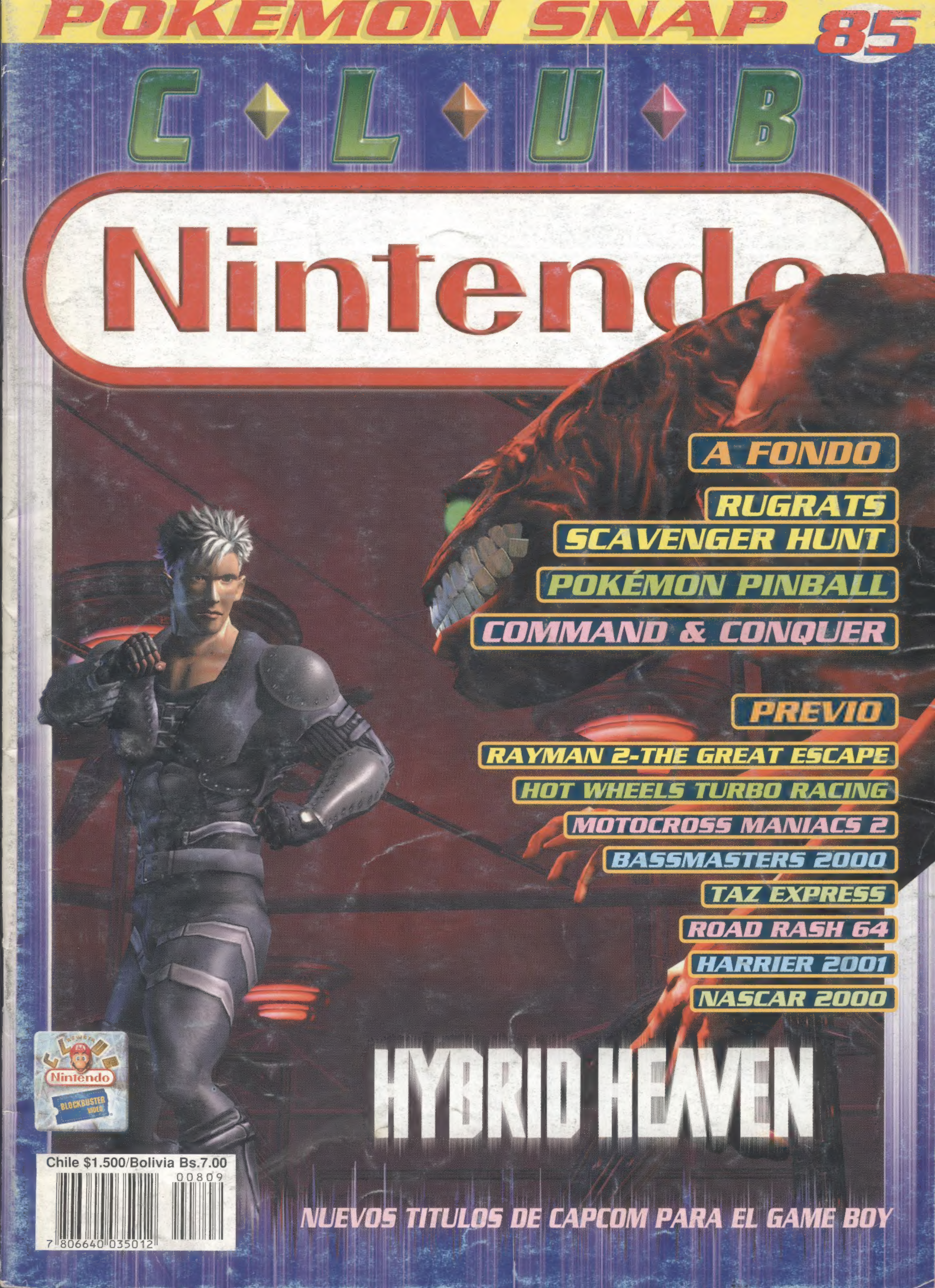


POKEMON SNAP
85
CLUB
Nintendo
A FONDO
RUGRATS
SCAVENGER HUNT
POKÉMON PINBALL
COMMAND & CONQUER
PREVIO
RAYMAN 2-THE GREAT ESCAPE
HOT WHEELS TURBO RACING
MOTOCROSS MANIACS 2
BASSMASTERS 2000
TAZ EXPRESS
ROAD RASH 64
HARRIER 2001
NASCAR 2000
HYBRID HEAVEN
NUEVOS TITULOS DE CAPCOM PARA EL GAME BOY
Chile $1.500/Bolivia Bs.7.00
00809
7 806640 035012

PAGINA MUNDO NINTENDO

GENTILEZA REVISTA C·L·U·B Nintendo

Horripilantemente Divertido



La invasión de los monstruos ya está aquí y en un tamaño súper chico. Disfruta todas las aventuras de Pokémon Blue & Red en tu Game Boy Color. Combinando elementos de un RPG y de un juego aventura, tendrás que convertirte en el mejor entrenador de monstruos. Primero, peleas con Balbasaur y luego con él comienzas a formar tu colección de feúchos especímenes. Mientras más peleas ganes, más monstruos puedes tener. Hay más de 150 que puedes guardar e intercambiar con tus amigos. Captura este divertido juego en todos los Mundo Nintendo Store.

¿Quién se pone los calzoncillos después del pantalón?

Este juego llega a la velocidad de la luz. Titus y los estudios Warner, te presentan el juego más fuerte del planeta... Superman. Podrás jugarlo con un amigo y elegir entre Lex Luthor, Bizarro, Metallo u otro villano de este SuperJuego. Recorre más de 20 escenarios, como las oficinas del diario El Planeta y oculta tu identidad transformándote en Clark Kent. Conéctale tu Rumble Pak y siente todo el poder del hombre más fuerte de la Tierra. No dejes que salga volando y búscalo en todos los Mundo Nintendo Store.



Mario te aconseja

- Cuidate de los resfríos.
- Cuando salgas de la ducha sécate el pelo al tiro.
- Dile a los grandes que no fumen cerca tuyo.
- Si tienes estufa a parafina, que la prendan fuera de la casa.
- Los días de mucho smog, trata de no hacer ejercicio.
- Abrígate bien, especialmente en las mañanas.
- Protégete bien pies y garganta.





ENTRA Y PARTICIPA EN EL MUNDO NINTENDO.

Anota aquí tus datos:

Nombres ______ Apellidos ______

Fecha de Cumpleaños Día ___ Mes ___ Año ___ Sexo M ☐ F ☐

Teléfono ______ e-mail ______ Código Postal ______

Dirección ______ Comuna ______ Ciudad ______

Colegio ______ Curso ______

¿Qué consolas tienes? Game Boy ☐ Supernintendo ☐ Nintendo 64 ☐ Otra ¿Cuál? ______

¿Tienes PC? Sí ☐ No ☐ Otro ¿Cuál? ______

¿Qué tipos de juegos te gustan?

Aventuras ☐ Deportes ☐ Simulación ☐ Puzzle ☐ Acción ☐

¿Cuántas horas al día juegas? ______ ¿En qué tiendas compras? ______

¿Cuándo piensas comprar nuevamente? ______

Envía este cupón a la casilla 13510, Correo 21, Cerrillos, Santiago o al Fax 5579357, Anexo 406.

MUNDO Nintendo

C·L·U·B Nintendo

EDITORIAL

REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 8/09 Nº 85
SEPTIEMBRE 1999

Revista Coeditada entre
Gamela México S.A. de C.V. y
Editorial Televisa Chile S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Directora de Administración
Lourdes Hernández

Dirección Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción
Network Advertising

Director de Arte
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Daniel Avilés

Departamento Editorial
(Chile)

Editor
Helio Galaz Guzmán

Colaboradores
Rodrigo Ríos
José Soto

Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Chile S.A., Reyes Lavalle Nº 3194, Las Condes, Santiago-Chile. Gerente General y Representante Legal: Marlene Larson Conus. Gerente de Ventas de Publicidad: María De Los Angeles Swinburn. Coordinador de Producción: Aquiles Sepúlveda F. Editorial Televisa S.A., Av. Paseo Colón 275, piso 10 (1063), Buenos Aires, Argentina. Tel.: (5411) 43432225 - Fax: (541) 3450955. Editor Responsable: Jorge S. Lafauci. Gerente General: Gonzalo del Fa. Registro de propiedad intelectual Nº 704364. Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S.A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 9° Piso Of. 207 (1091) Capital. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital. Impresa en Chile por Antártica Quebecor S.A., en Septiembre de 1999. Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $ 70.

¡Atención! Una gran noticia tengo que comunicarte: Después de mucho trabajo, hemos logrado recopilar material suficiente como para realizar una edición especial de todos los juegos relacionados con... ¡No! No te será fácil averiguar sobre cuál de los títulos o personajes de Nintendo tendrá toda una revista para mostrarse. Perdóname pero tengo estrictamente prohibido decirte que este especial estará estelarizado por los Pokémon. Lo único que puedo anticiparte es que sólo nos falta un poquitín para terminarlo, así es que dentro un mes, aproximadamente, lo podrás tener en tus manos.

Mejor me despido antes de que se me escape esta sorpresa.

El Editor







Muchas sorpresas podrás encontrar en esta edición, y como te lo anticipamos, te seguimos dando con Pokémon, esta vez publicamos material sobre el magnifico juego para el Game Boy, "Pokémon Pinball".

ESTE MES NOS ESCRIBIERON:

ARGENTINA: Guillermo (cabeza de juguetito) Casasnovas - Nelson Héctor Gutierrez V. - Sebastián Arauza - José Sebastián Aquino - Mario A. Chavez - Maximiliano Marcelo Corazza

CHILE: Mabel Rojas Terraza - Alvaro Valenzuela Mazo - Francisco Cerda Gastelu - Geovanny Muñoz Flores - Nicolás Rosales Fernández - Ricardo Tejos - Benjamín Soto Aedo - Sergio Bouyer - Oscar Campos R. - Mario Pulgar Alvarez - Felipe Castillo A. - León Barros - Carlos Luis Alejandro Valderas Arenas - Luke - Julio E. Knabe Morales - Roberto E. Fernández M. - Ricardo Guerrero Salazar

DR. MARIO

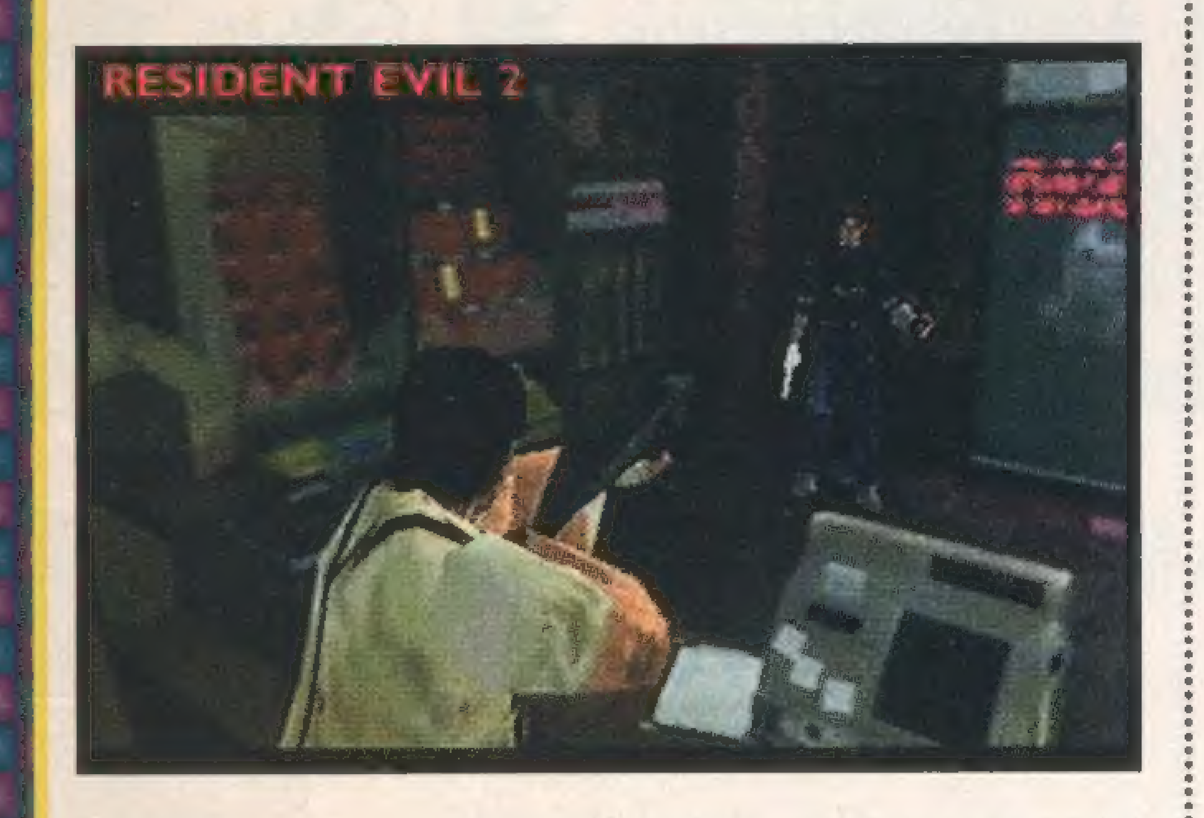


¿Qué les pasa a los cartuchos de N64 si los sacas de la consola sin apagarlo? ¿Sólo pierden la información de la batería o se pierde la memoria del cartucho y se queda en blanco? Porque creo que muchos videojugadores tienen el mismo miedo que yo al prestar un cartucho, porque nos preocupa que le borren la memoria por esta situación.

José Alberto Garza

Si el cartucho tiene batería (Memoria RAM: Random Access Memory), corre el riesgo de borrarse. La información del juego dentro del cartucho es poco probable que se dañe o se borre, pues esta es memoria ROM (Read Only Memory) y sólo puede ser "consultada" por el CPU, pero no escribe en ella. Sin embargo, hay más peligro de que se dañe el CPU de tu N64 que el cartucho. Sacar el juego del N64 sin que este se encuentre apagado es una práctica muy peligrosa y nada recomendable.

♦



No saben si Konami tiene planeado sacar un juego de Contra para el N64 y si lo fuera a sacar ¿Cuándo? En una edición anterior, en una de las secciones de la revista, dicen que el título de Resident Evil lo vamos a poder jugar con 2 tipos de juego: 1) El original y 2) Como si fuera Mario Bros. 64. ¿Esto quiere decir que en esta versión está en 3D o sólo es un ligero cambio? ¿Cómo se va a jugar el juego de Eternal Darkness en 3D o en qué otra forma? ¡Vamos, respóndanme!

Armando Serrano Cabrera

Originalmente, Konami había planeado lanzar un juego de Contra para el N64, pero debido al poco éxito que tuvo este título en otros sistemas, decidieron cancelar el proyecto. Pues según palabras del propio Naoto Tominaga, el juego tendrá un nuevo "modo" para jugarse en 3D, pero fue lo único que mencionó. Según sabemos, este tal vez no se trate de un nuevo modo, sino como un "modo de entrenamiento" o "Bonus Games". Sin embargo, a nosotros nos gustaría ver algo más largo. Eternal Darkness se jugará como RE, es decir, el personaje se moverá en escenarios pre-rendereados (una mezcla de 2D y 3D).

♦

¡Hola, amigos de ClubNin! Vi en una tienda de videojuegos, un aparato que se llama Expansion RAM y que tiene las mismas funciones que el PAK de Nintendo, ¿Se puede usar sin riesgo alguno en mi consola?

Alan Izar Castillo

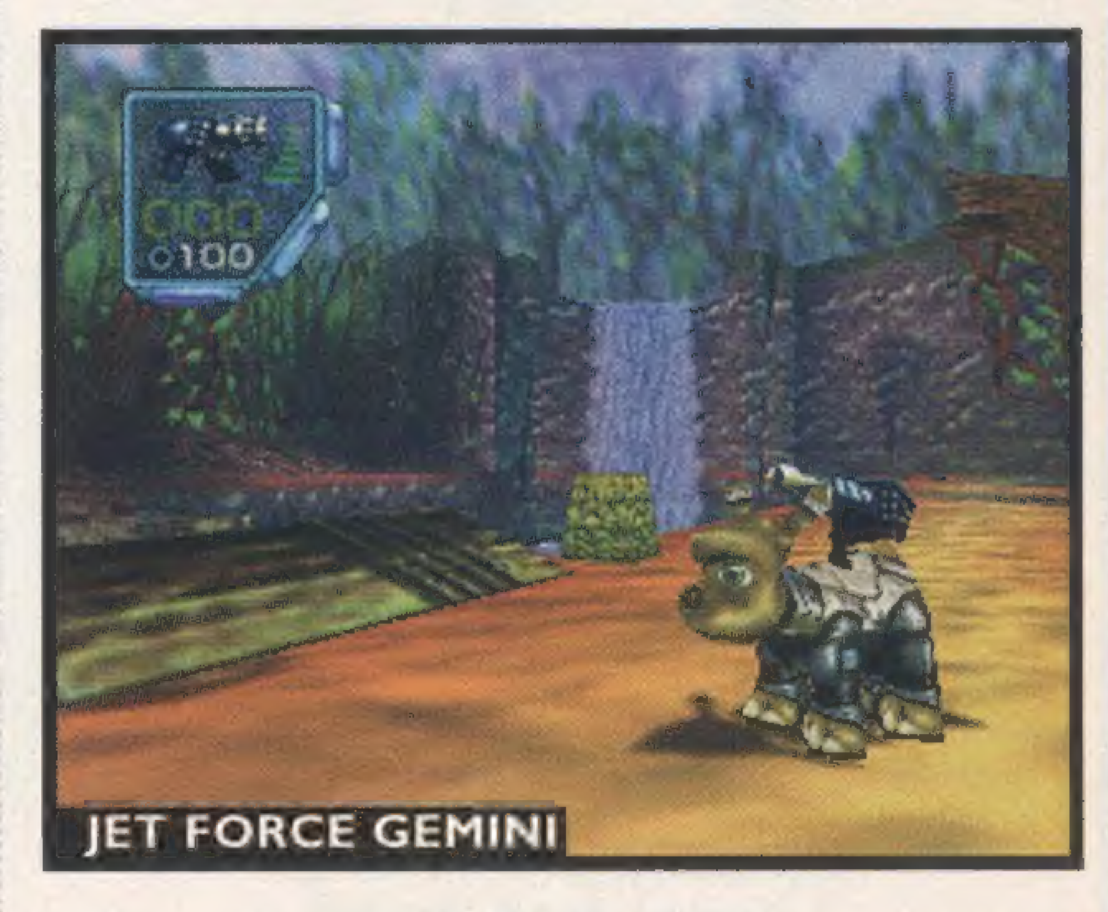
Aunque siempre es preferible usar los productos originales de Nintendo, el Expansion al que tú te refieres, también se puede usar sin problemas en tu N64. Pero debemos decirte que en tu próxima compra, prefieras los productos con sello de garantía.

♦

Les quiero dar mi punto de vista sobre Rare y Nintendo. Ahora que Nintendo sacó Zelda, Rare ¿no va a sacar su juego parecido a éste con mejorías y claro con su historia y personajes un tanto parecidos? les diré por qué. Nintendo sacó Mario Kart 64, el cual revolucionó la forma de jugar los juegos de carreras, así es que Rare saca un juego similar Diddy Kong Racing, y este último se me hizo mejor; ahora bien, Nintendo sacó Mario 64, el cual... pues qué les puedo decir, super juegazo y que hizo Rare, sacó su Banjo Kazooie y aunque digan que no, son muy parecidos. Así que utilizando la lógica, ¿ustedes qué creen, qué va a hacer Rare ante Zelda 64?

Julio Dante Ruíz

Pues se trata de una situación que ya habíamos notado. Tal vez de una forma no tan abierta, pero estas dos compañías siempre están en una competencia "amigable" para ver quién saca mejores juegos que la otra. Como menciona nuestro amigo Julio, Nintendo ya tuvo su oportunidad con Zelda 64, y para finales de este 99 veremos 3 juegos excelentes de Rare, como son Jet Force Gemini, Donkey Kong 64 y Perfect Dark. Ahora la pregunta es: ¿Con qué responderá Nintendo? Lo bueno, es que con esta "competencia" los que salimos ganando somos nosotros los videojugadores.



Este fin de año definitivamente será de Rare con juegos como Jet Force Gemini.

¿El GB clásico no se puede conectar con el GB Pocket con el Cable Link? Ya que el otro día quise presumir mis Pokémon con un amigo y mi sorpresa fue que el GB Pocket tiene la entrada más pequeña y el Cable Link no le entra, pero con otro GB clásico sí se puede. ¿Qué pasa con esto?

Will Smith

En efecto, el puerto de conección del Cable Link del GB Clásico y el GB Pocket y del GB Color son de distintos tamaños. Sin embargo eso no quiere decir que no se puedan conectar, ya que Nintendo sacó al mismo tiempo que lanzó la GB Printer, un Cable Link adaptador que sirve para conectar un GB Clásico con un GB Pocket o dos GB Pockets (pero no sirve para conectar 2 GB Clásicos). Este cable te lo regalan, precisamente al comprar la GB Printer, o lo puedes comprar por separado. Por cierto, ¿sabías que el Cable Link original ya está descontinuado? Además, tiene un precio de lista de casi el doble que el Cable nuevo.

♦

¿Por qué Rare no ha mencionado nada sobre Banjo-Tooie? ¿Para qué te dice Mombo al final del cassette de Banjo-Kazooie esos secretos de Banjo-Tooie?

Mario Orozco

Pues el mismísimo Tim Stamper nos confirmó en el E3 que un equipo de Rare (el mismo que creó Banjo-Kazooie) ya estaba trabajando en este juego pero que "tenían otras prioridades". De cualquier forma, debes de saber que un buen juego lleva un promedio de 2 a 3 años de desarrollo, desde el concepto hasta su comercialización. Por lo tanto y por medio del siempre útil razonamiento deductivo, oiremos noticias más concretas de este juego hasta mediados del año 2000. Sin embargo no hay de que preocuparnos, pues Rare tiene varios Hits en lista de espera hasta esa fecha. Sobre lo de los trucos... pues seguro lo hace para atormentarnos.

♦

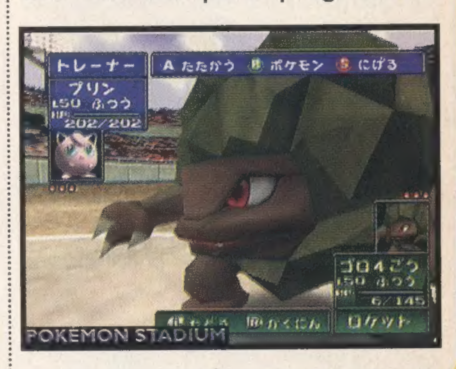
Salu2 amigos de Club Nintendo, tengo una duda: La pantalla del Game Boy ¿se puede desgastar como las de los televisores? porque si las enciendes mucho se van gastando.

Ramón "Backman Boy" Flores

No, a diferencia de los televisores, donde si una imagen muy brillante se queda por mucho tiempo en la pantalla y la daña, la pantalla del GB es de cristal líquido y no corre el riego de dañarse aunque una imagen permanezca inmóvil por mucho tiempo. De cualquier forma, si tienes problemas con la pantalla de tu GB, no olvides que en en los servicios técnicos de Nintendo la pueden reparar sin ningún problema.

♦

Les escribo para preguntarles



¿qué onda con la salida de Pokémon Stadium? Pues en la revista dicen que sale en Octubre pero la página de Internet de Nintendo dice que en Marzo del ¡2000! ¿quién tiene la razón? Bueno hablando de las salidas de juegos el Pokémon Snap ya a salió el "26 de Julio" pero ¿a dónde, en EUA o en nuestro país? si va a salir en EUA en esa fecha podrían decirme ¿cuándo va a salir en aquí? y mejor aún si me dicen qué día en mi ciudad.

Miguel Angel Rodríguez Domínguez

Originalmente, Nintendo había planeado lanzar para este año el juego de Pokémon Stadium, pero si lo hacía, se iba a empalmar con algún otro lanzamiento, así que decidió esperar hasta el año 2000. Sobre la salida de juegos, las fechas sí presentan diferencias entre EU y nuestro país. Generalmente los juegos se comienzan a distribuir 2 ó 3 días más tarde aquí de lo que se hace en EU y a eso hay que agregarle el tiempo que toma que el cartucho se distribuya a los distribuidores y lo que ellos se tarden en ponerlo en exhibición. En ese caso estamos hablando de una a tres semanas de diferencia de con la fecha de EU, dependiendo del lugar en el que te encuentres.

♦

Les escribo para comentarles que en una página de Internet leí que el proyecto Dolphin tendrá un puerto para Game Boy, me gustaría que confirmaran esto, pues si lo que leí es cierto, seguro que va a ser una gran noticia.

Daniel Flores Espinosa

Pues Nintendo no ha comentado nada al respecto, lo que sí se mencionó alguna vez fue sobre el puerto con el cual podrías conectar un GB al N64 y más específicamente al N64 con el DD, para transferir algunos datos y grabarlo. Sobre este adaptador especial ya no se han dado más noticias últimamente, pero seguro que en el Space World se va a hablar más al respecto. Así que si el GB se puede conectar ya en este momento con el N64, no dudes que también se podría hacer con el Dolphin. Todo siempre es cuestión de creatividad.

♦

Quiero saber si los cartuchos de Tarzan son transparentes. Y es que he visto que algunos cartuchos para el GB Color Negros y este me salió transparente. ¿Eso está bien?

Raúl Antonio Morales B.

Pues sí está bien que tu cartucho de Tarzan sea transparente. De hecho existen 3 tipos de cartuchos para el GB que ahora vamos a presentar, para que nos quede claro a todos. ¿OK?



CARTUCHO GRIS

El bueno, el tradicional. Compatible con todo: GB Clásico, Super GB, GB Color.



CARTUCHO NEGRO

Este cartucho también es compatible con todos los GB. La única diferencia es que aprovecha algunas de las funciones especiales de GBC.



CARTUCHO TRANSPARENTE

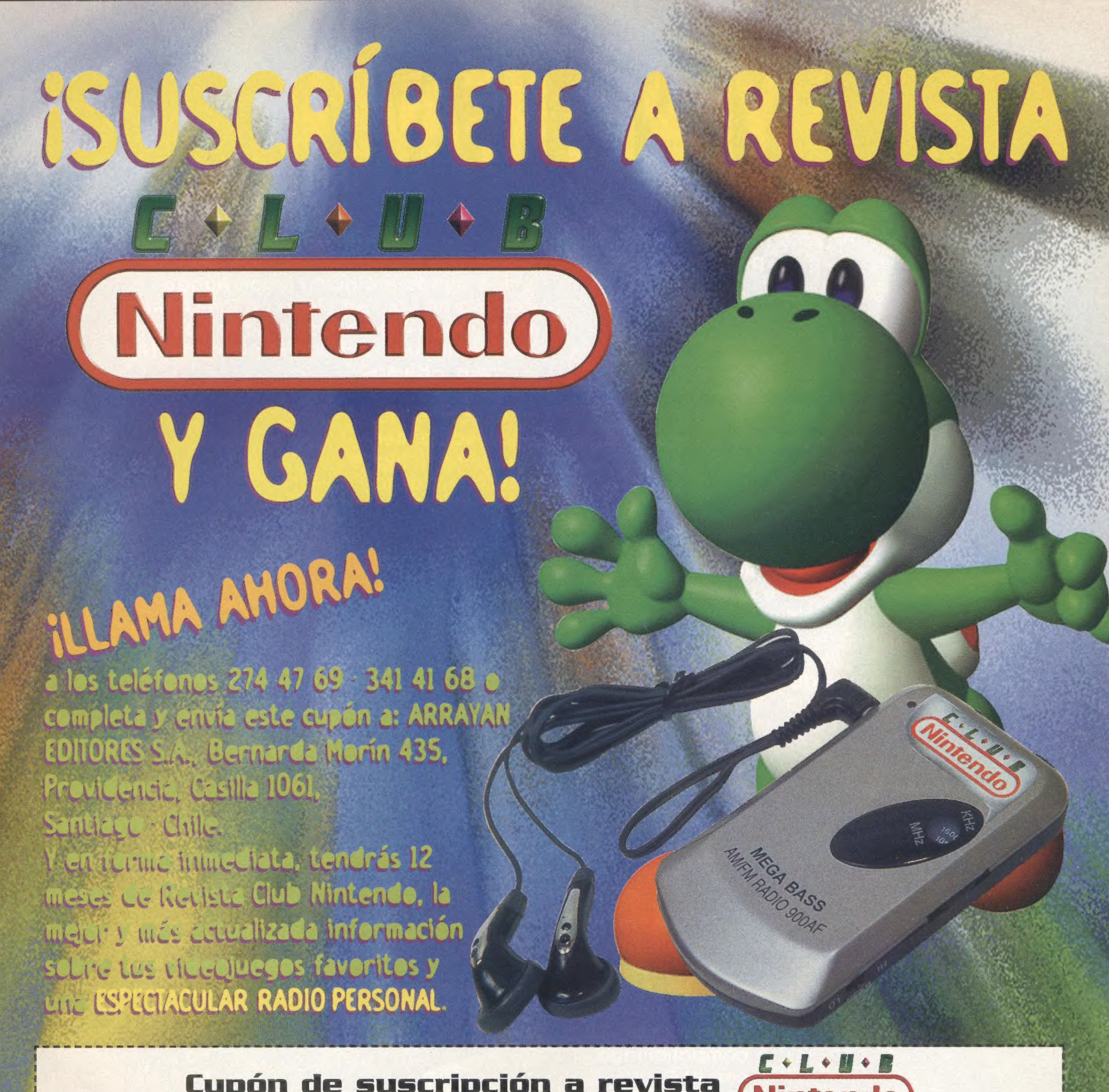
Compatible únicamente con el GBC. Aprovecha todas las cualidades del GBC.
Existen otros colores de cartuchos para el GB que pertenecen a ediciones especiales, pero que entran en la categoría de cartucho Gris, como las dos versiones de Pokémon o el Donkey Kong Land.

♦

Les tengo unas preguntas sobre el "Dolphin": Ya que va a tener un procesador de computadora ¿será posible conectarse a Internet y jugar con gente de otros lugares? Si sí, se puede conectar a Internet desde el Dolphin, se van a poder bajar demos para probar los juegos que nos interesen? ¿Con el nuevo sistema de Panasonic no se podrá piratear ningún juego de este nuevo sistema?

Jonatan Leff

Pues es difícil decirlo, el DD 64 incluye un módem y es muy probable que esto les vaya a servir como prueba para incluir uno al Dolphin. Mucha gente piensa que jugar en línea es lo del futuro, pero habrá que ver cómo se dan las cosas. Si el medio de almacenamiento es DVD, entonces es muy probable que los juegos sean "Muy pesados" y por lo tanto, no será viable que puedas bajar un demo de la red. Panasonic dice que su nuevo sistema de DVD es a prueba de piratería. Tal vez por eso es que no se podrán ver películas de DVD en este sistema. Los juegos vendrán en el idioma que las compañías consideren pertinente programarlos (al igual que pasa con el DVD tradicional y con los juegos de hoy en día). Sobre las especificaciones, Nintendo sólo ha dado a conocer lo que hemos publicado, pues prefiere mantener en secreto lo más posible sobre el tema.



Cupón de suscripción a revista C·L·U·B Nintendo

Nombre: . . . .

Dirección: . . . . Ciudad: . . . .

Región: . . . . Teléfono: . . . .

R.U.T.: . . . . Edad: . . . .

VALOR SUSCRIPCION: Santiago $ **17.900** Provincia $ **19.700**

FORMA DE PAGO: ☐ Efectivo ☐ Cheque ☐ Tarjeta de Crédito

Cheque nominativo a nombre de ***ARRAYAN EDITORES S.A.***

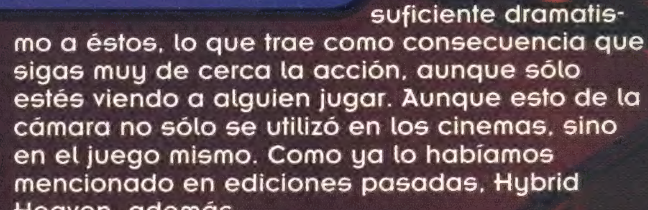
Banco: . . . . Nº. $. . . . . Fecha. . . . .

Tarjeta de Crédito: ☐ Diners ☐ Master ☐ Visa ☐ Magna

Número de Tarjeta ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Vence . . . .

Firma _ Fecha: . . . . .de . . . . .de . . . . . .

NUESTRA HYBRID HEAVEN™ PORTADA



Después de esperar más de un año, al fin está a punto de ver la luz uno de los títulos que más expectativas causó en el N64: Hybrid Heaven. Por muchos factores, desde el anuncio de su salida, este juego se consiguió su candidatura para convertirse en un clásico más de la serie de juegos de Konami, esta compañía que sólo sabe hacer bien las cosas. Debido a que la fecha de salida de este título está cada vez más cerca, le dedicamos la portada de este mes.



Con tan sólo 128 megas de memoria, Konami realizó un excelente trabajo, del cual vimos una probadita más en el pasado E3 de Los Angeles.

Seguramente lo más atractivo de este juego para la mayor parte de los videojugadores es el género de Hybrid Heaven, pues pertenece al de RPG, algo que habían pedido mucho para el N64. Los gráficos son totalmente en 3D y están muy bien realizados, ya que el ambiente de cada escenario produce en el videojugador diversas sensaciones, como suspenso, miedo, etc. Además, gracias a su compatibilidad con el Expansion Pak, puedes ver las imágenes en alta resolución. Los cinemas display, como en todos los juegos que tienen un "storyline" son muy útiles y a veces imprescindibles para mantener el interés en la historia del juego, pues bien, en el caso de Hybrid Heaven son más que eso, ya que al parecer los programadores no se conformaron con incluir sólo los cinemas, sino que se esmeraron demasiado en ellos y gracias a la excelente "dirección de cámara", lograron darle el suficiente dramatismo a éstos, lo que trae como consecuencia que sigas muy de cerca la acción, aunque sólo estés viendo a alguien jugar. Aunque esto de la cámara no sólo se utilizó en los cinemas, sino en el juego mismo. Como ya lo habíamos mencionado en ediciones pasadas, Hybrid Heaven, además de contar con una historia muy interesante, llena de Aliens, Intrigas políticas, traiciones y confusión, tiene los elementos suficientes como para ser considerado un juego único en su género, pues el modo de batalla es muy innovador. La combinación de los juegos de peleas a través de menús cuando estás en batalla contra algún enemigo, con la acción y aventura que proporciona el momento de estar investigando y hablando con personajes, es perfecta para pasar un buen rato. La música y los efectos especiales también son importantes en este título, pero no hay de qué preocuparse, pues su calidad lleva la firma de Konami. Podrás guardar los datos en un Controller Pak y los golpes los podrás sentir con el Rumble Pak. No sólo va a existir el modo de historia, pues habrá un par de modos extras donde podrás usar a diferentes monstruos y personajes con los datos de las hablididades que tengas guardados en el Controller y así puedas pelear contra otra persona. Pues por el momento sólo te podemos dar una probadita con estas imágenes, pero muy pronto haremos una revisión más amplia de Hybrid Heaven, el nuevo título de Konami que, junto con Castlevania Special Edition y Major League Soccer, aumentan la lista de estrenos de esta compañía para fin de año.









previo

TAZ EXPRESS

INFOGRAMES

Compañía

Accesorios

No. de Jugadores

EVERYONE E

Clasificación

Desarrollado por Zed Two

128 megabits Memoria

Acción Aventuras Categoría

Finales 1999 Fecha de Salida



Para todos los fans de los Looney Tunes, llega un nuevo juego con el personaje más glotón y loco del mundo, nos referimos a Taz, el demonio que hemos encontrado en muchos juegos e incluso estelarizando un par de ellos. Pero si recuerdas, Taz siempre ha logrado escapar de She-Devil, la demonia que no ha dejado de perseguirlo y lamentablemente para él, ahora sí se le cumplió su deseo. Como toda ama de casa, le fastidió que Taz se la pasara muy a gusto en el sillón todo el día, así que con toda la dulzura del mundo lo amenazó con correrlo de la casa si no encontraba trabajo. Para facilitarle las cosas le consiguió uno, como repartidor para "Tazmanian Express", así que Taz debe cumplir su trabajo y lo han enviado a entregar un paquete marca ACME a una conocida dirección no muy lejos. Lo malo es que otros personajes de los Looney Tunes como Bugs Bunny, Marvin el Marciano, Yosemite San y Wile E. Coyote (entre otros) tratarán de detenerlo.

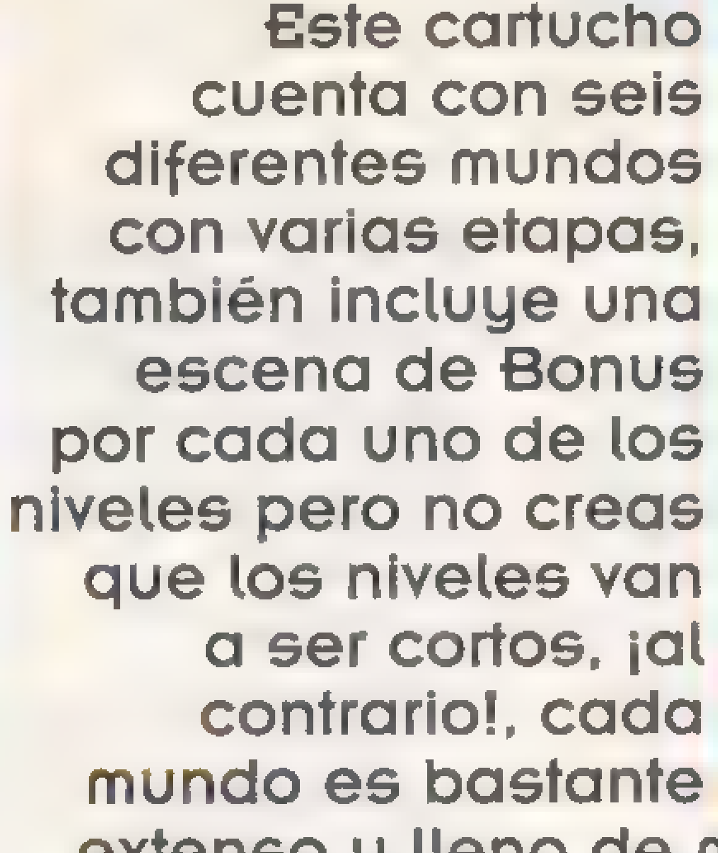
Taz cuenta con muchas habilidades para poder llevar el paquete sin que sufra daño alguno (o al menos eso es lo que quiere). Taz puede correr, saltar, hacer su remolino y por supuesto, comer. Pero aunque parezca extraño, ¡Taz nunca muere! como todo buen dibujo animado, Taz puede ser explotado, tirado a un barranco o incluso rostizarlo y él vuelve a ser el mismo de antes, las vidas en este juego se pierden únicamente si la caja por entregar sufre algún tipo de daño, esto es un detalle muy bueno que hace más realista (en términos caricaturescos) al juego.







Este título nos recuerda al viejo Taz-Mania para SNES, pero con mucha más y mejor acción.

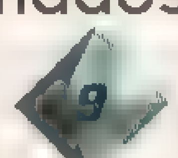




Este cartucho cuenta con seis diferentes mundos con varias etapas, también incluye una escena de Bonus por cada uno de los niveles pero no creas que los niveles van a ser cortos, ¡al contrario!, cada mundo es bastante extenso y lleno de muchos elementos en tiempo real. Lo curioso es que para poder descubrir todos los secretos que encierra este divertido título, debes terminarlo de principio a fin al menos cuatro veces, así que aquí tenemos un juego que no te dejará dormir por un buen rato. Aunque todavía queda el mayor misterio del juego: ¿Qué contiene la caja?



Taz Express es un juego que estamos seguros que casi nadie va a dejar pasar, como verás, los Looney Tunes tienen vida para rato y más aún con los elementos que veremos en este gran título. No nos pierdas la pista, pues seguramente vamos a responder a muchos Mariados sobre los diferentes secretos de este juego.



Pokémon Snap

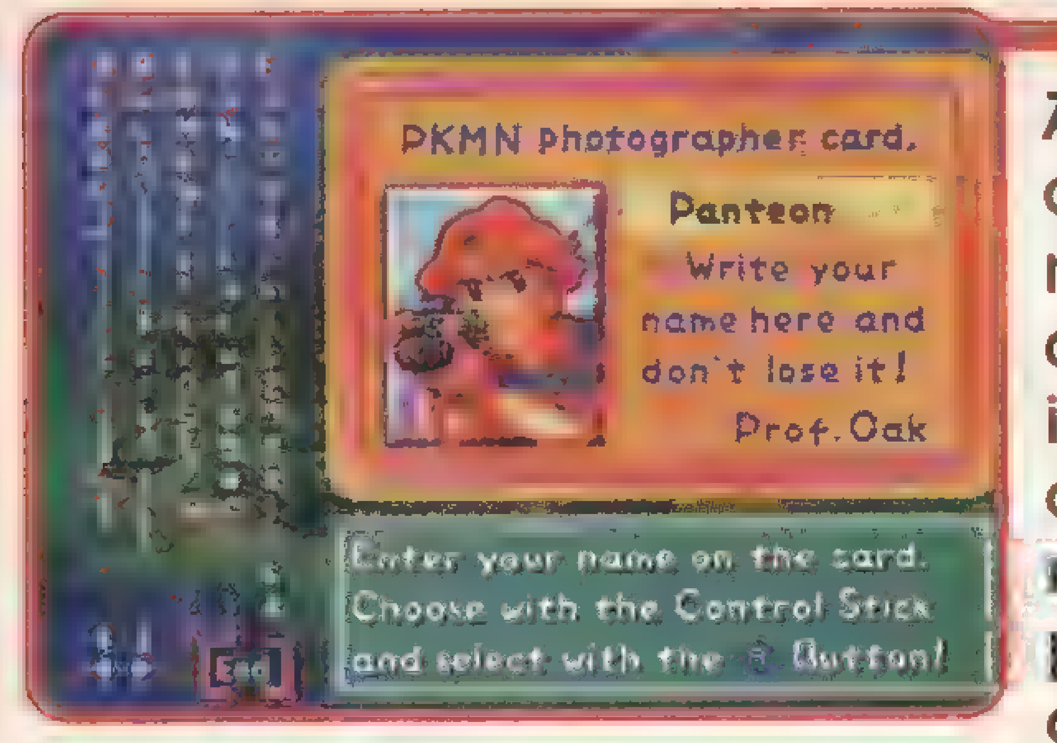


¡Por fin ya tenemos Pokémon Snap a la venta en nuestro país! Pues como es nuestro deber, vamos a darte todo lo que debes saber sobre este divertido juego. Recuerda que la práctica es lo más importante en todo y aquí no es la excepción, debes practicar una y otra vez para poder lograr las mejores tomas y dejar al Prof. Oak con la boca abierta.

Antes que nada, te preguntarás por qué el cambio de personaje y otros detalles, pues vamos a aclarar las cosas desde el principio. La historia del juego es que el Prof. Oak sigue haciendo investigaciones sobre los Pokémon, pero ahora está elaborando un reporte con el tema principal de los Pokémon en su estado salvaje, para ello, no hay mejor lugar que Pokémon Island. Aquí habitan únicamente Pokémon (pero antes también había humanos) en su estado salvaje, por lo que es apta para conseguir las fotos que el Prof. Oak necesita para el reporte, pero no puede confiar en un Pokémon Trainer porque la tentación de capturar a los diferentes Pokémon causaría desequilibrio en la isla, así que el profesor ha solicitado la ayuda de un fotógrafo experto de nombre Todd (sí, te habíamos dicho que se llama Fletch, pero no sabemos por qué le cambiaron el nombre) quien únicamente se dedicará a tomar fotos sin capturar ningún Pokémon.

Una vez aclarado todo esto, hablemos del Zero-One. Este vehículo puede avanzar por tierra, agua y aire, pero para evitar problemas, corre sobre un camino predeterminado, por lo que necesitarás de todas las artimañas posibles para hacer aparecer a los Pokémon, que se acerquen a ti o definitivamente, ¡que hagan alguna gracia! Más adelante veremos todo lo concerniente a los ítems.

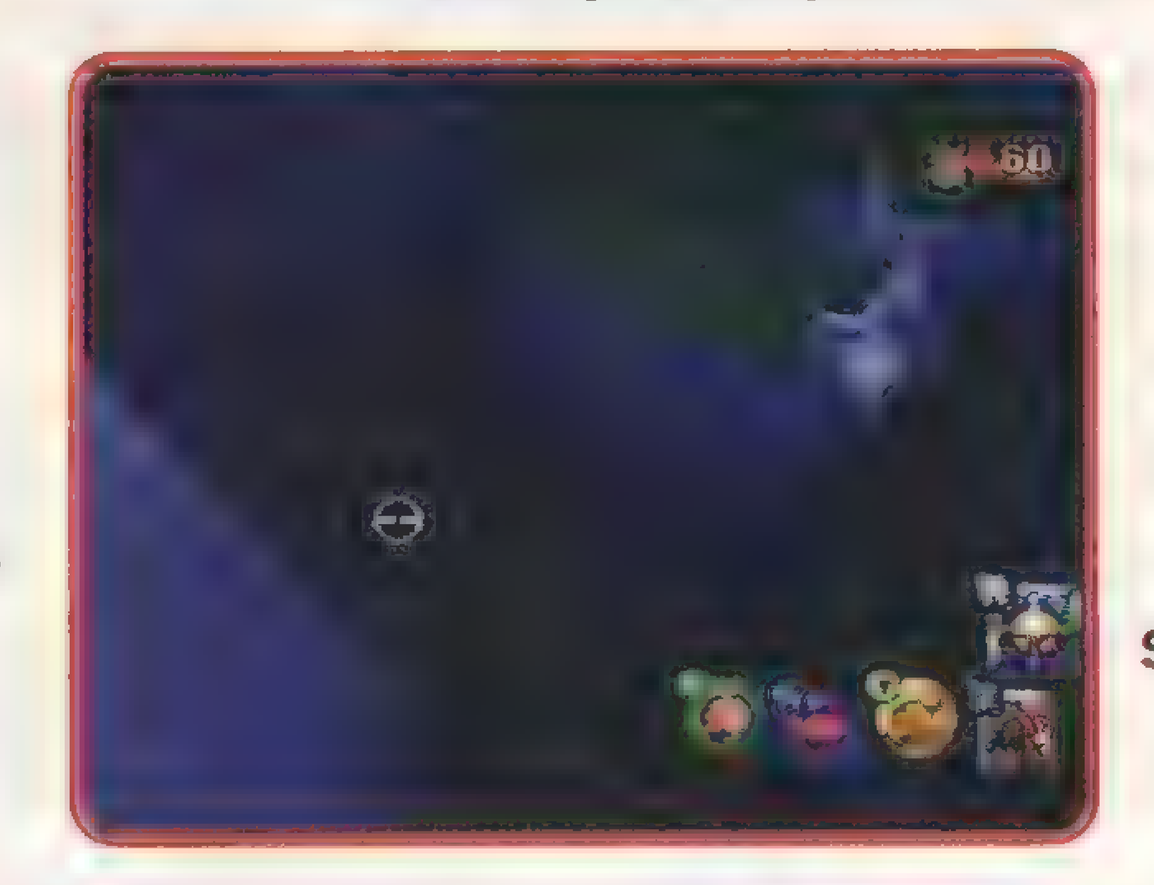
El Zero-One, sólo camina hacia adelante, no puedes retroceder, ni frenar. Aunque si miras hacia atrás, reduces un poco la velocidad y si por alguna razón un distraído Pokémon se te atraviesa, el Zero-One frenará automáticamente (una medida de seguridad más del Prof. Oak para no dejar a ningún Pokémon aplastado en la carretera).

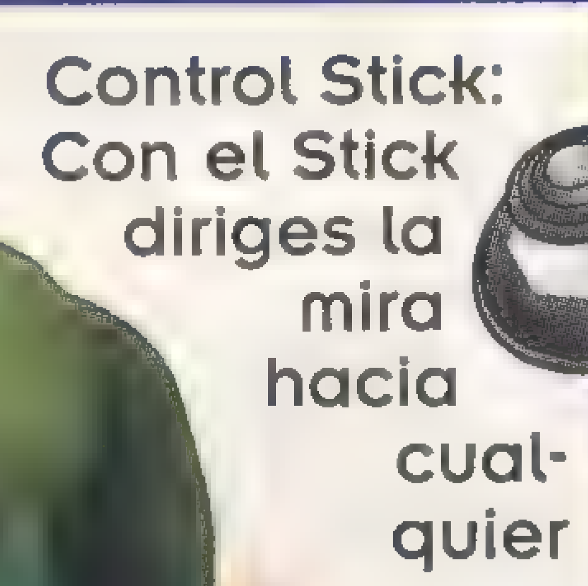


Antes que nada, debes introducir tu nombre para que el Prof. Oak pueda imprimirte una identificación y seas bienvenido en la isla, sin ella es imposible entrar. Ahora veremos las funciones de la cámara para que puedas tomar tus fotografías.

Tu Cámara

Para dominar este juego, primero debes saber manejar tu cámara a la perfección, recuerda que el secreto es no siempre esperar con la mira bien fija, ni tampoco debes quitar el dedo del botón Z, pon atención a las instrucciones que te damos a continuación. Primero debes tener en cuenta qué botones sirven para qué cosa, si usas un ítem o si quieres mirar alrededor por si pasa algo que no te llama la atención, pero puede ser crucial.



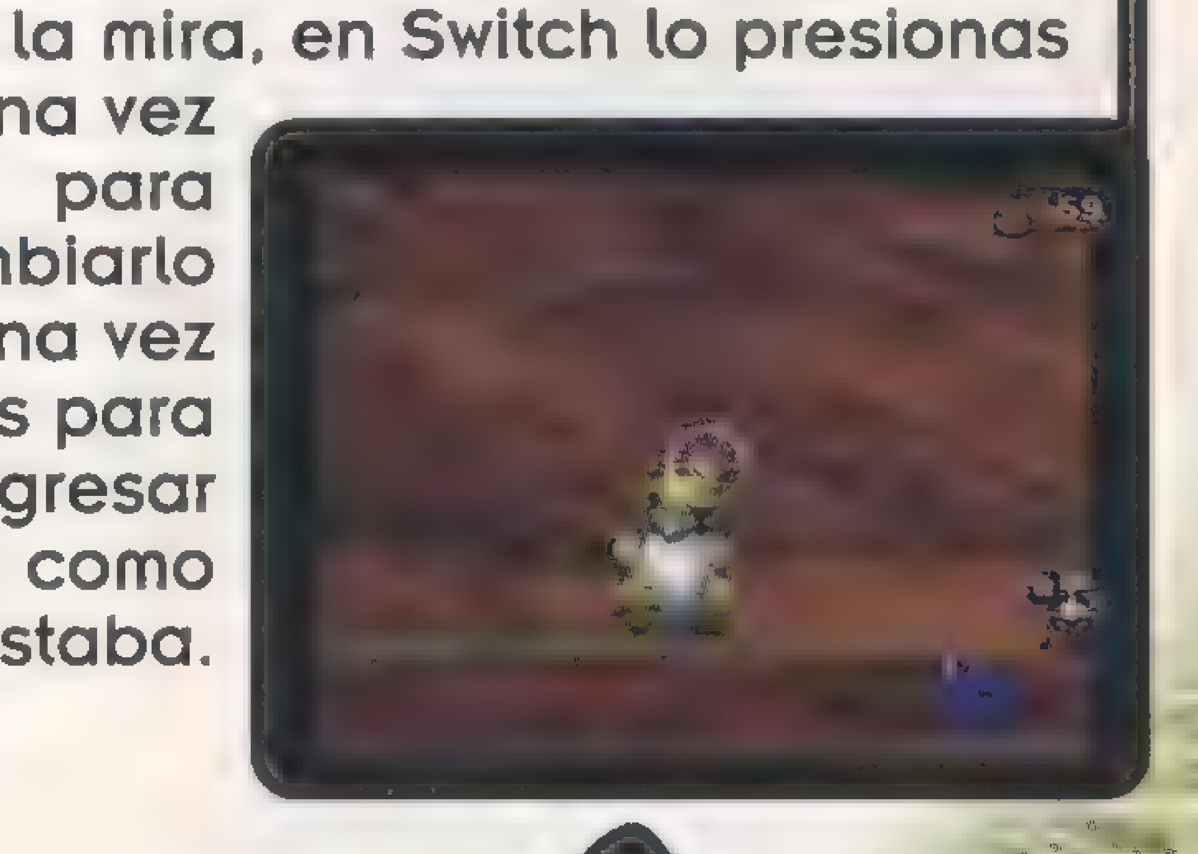


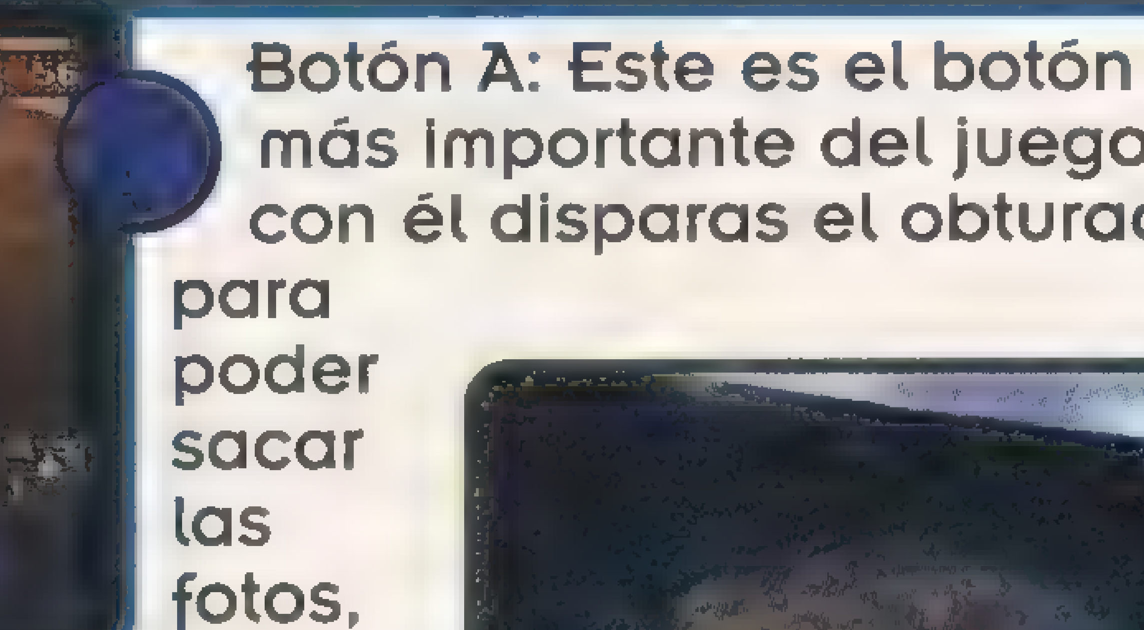


Control Stick: Con el Stick diriges la mira hacia cualquier punto, pero antes, debes darle una probada a las opciones, ahí encontrarás que puedes configurar el Stick de la manera que mejor te acomode. Si eliges Reverse, la mira se moverá en dirección contraria a la que le des en el Stick (Arriba será Abajo y viceversa), como de avión. Pero si lo pones en Normal la mira irá de acuerdo al Stick.



Botón Z: Este botón hace el cambio de la mira normal a la mira "de la cámara" cuando presionas Z, entonces puedes tomar una foto, si no lo presionas, no podrás tomar fotos, pero si podrás usar los ítems. De la sincronización de este botón dependen tus mejores tomas. Este botón también tiene dos maneras de usarlo, en las opciones puedes configurarlo en Hold o Switch. Con Hold debes de dejar presionado el botón para cambiar la mira, en Switch lo presionas una vez para cambiarlo y una vez más para regresar a como estaba.





Botón A: Este es el botón más importante del juego, con él disparas el obturador para poder sacar las fotos, también se utiliza para arrojar las frutas. Recuerda que esto depende del botón Z.





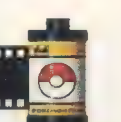
Botón B: Aunque no parece muy útil, este botón lanza las bolas de gas, que son un ítem muy importante también, así que no subestimes esto, una buena foto no siempre es en la que los Pokémon aparezcan felices y a veces, cuando golpeas con este ítem a ciertos Pokémon...





C-Abajo: Con este otro botón tocas una de las melodías que causarán diferentes reacciones en los Pokémon (en especial en los Pikachu), úsala donde menos lo esperes...

Botón R: Si avanzas lo suficiente, puedes conseguir que el Prof. Oak te instale un acelerador para que puedas aumentar la velocidad del Zero-One. Tal vez unos Pokémon aparecieron antes de que tú llegaras a ellos y con este implemento podrás saberlo.



C-Derecha, C-Izquierda, C-Arriba:
Con estos botones puedes moverte a los lados con mayor rapidez que con el Stick, debes usarlos bastante para capturar las mejores fotos, pues si no volteas a todos lados, ¡perderás muchos detalles importantes! Con C-Arriba, regresas la vista al frente.

ITEMS



Para que puedas entrar de lleno en el juego, primero te vamos a describir los ítems, éstos los vas obteniendo conforme vayas avanzando. El secreto para conseguir las fotos de todos los Pokémon de la isla es repetir una y otra vez los recorridos usando y experimentando con cada uno de los ítems, no todos los Pokémon reaccionan igual a las circunstancias, pero no creas que únicamente cuentas con los ítems para motivar a los pokémons, también ten muy presente que ellos tienen diferencias entre si y a su vez cosas en común, aprovecha esto para conseguir mejores fotos y descubrir secretos.

Pokémon Food

Estas frutas con apariencia de manzanas comunes son muy apreciadas por los Pokémon, a muchos les gustan bastante, ¡pero también les disgusta que los golpees con ellas! Lo curioso es que esta fruta la desarrolló el Prof. Oak, esto quiere decir que tiene un huerto muy extenso, pues no se te acaban durante los recorridos.

Pester Ball

No todas las Balls son para atrapar Pokémon, estas bolas contienen repelente de insectos, el cual no les agrada mucho a los Pokémon. Si te parece sospechoso un arbusto, tal vez haya un Pokémon escondido, puedes hacerlo salir con estas bolas. También sirven para atontarlos y con eso logras detenerlos un poco.



Poké Flute



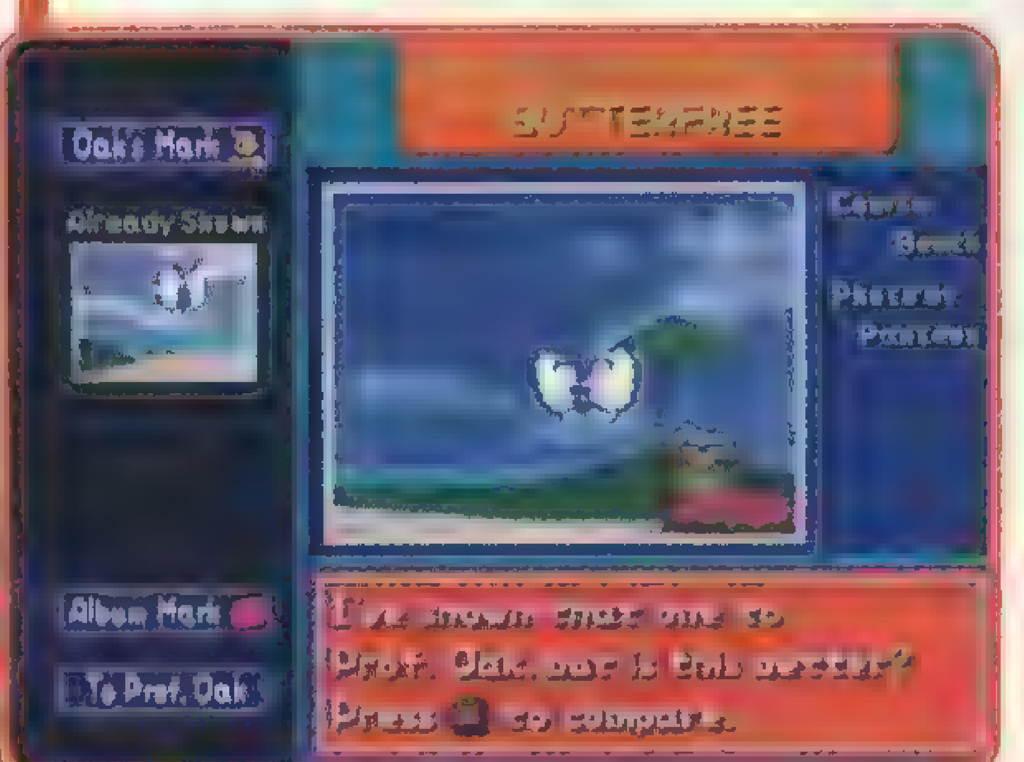
Cada vez que presiones C-Abajo, tocarás una melodia en la flauta, como consecuencia, ciertos Pokémon reaccionarán de diversas formas a esta música. Prueba esto varias veces en distintos Pokémon, pero ten en cuenta que no siempre debes tocar la flauta si no quieres que algunos rompan su rutina.





A estas alturas ya debes estar listo y más que ansioso de empezar a tomar fotografías, pero te recomendamos que sigas estos tips para que sepas qué hacer y el potencial de tus fotografías. Cuando lo tengas en la mira, presiona Z y luego A para que logres la foto (la mira se pondrá roja indicando que tienes enfocado totalmente al Pokémon), después de obtener la toma, el nombre del Pokémon saldrá a la pantalla, si no lo tienes todavía aparecerá un letrero que dirá: NEW (Nuevo). Procura disparar varias veces para que asegures una buena foto.

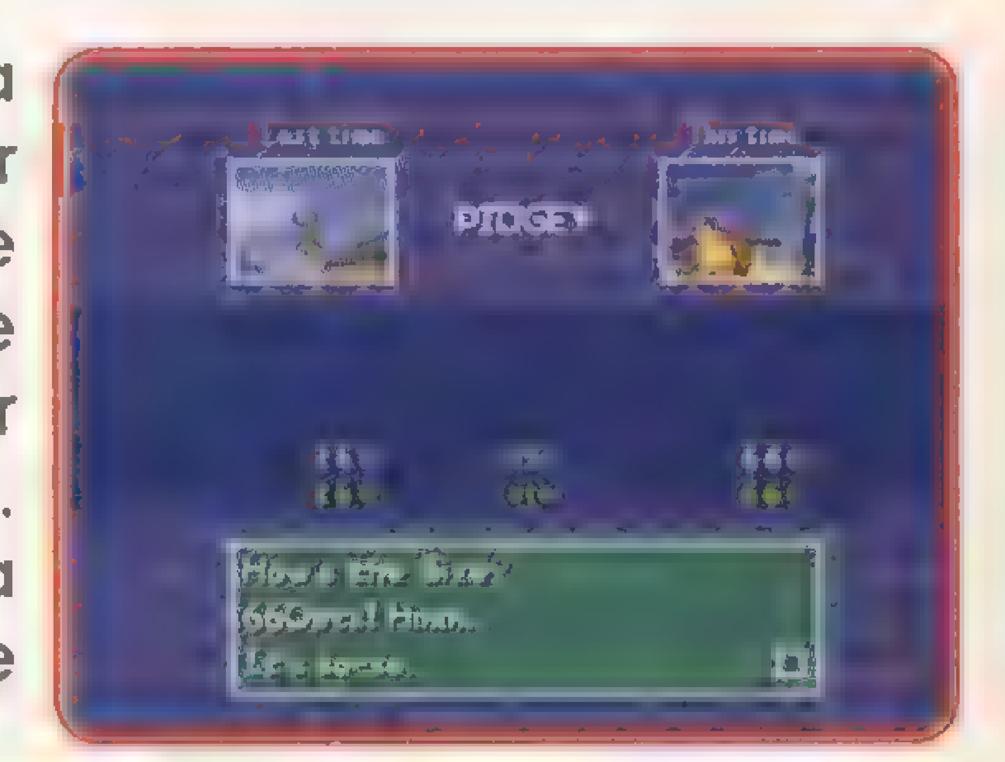
Una vez que llegues al final de la escena, deberás revisar todas tus fotografías, sólo puedes enseñarle una al Prof. Oak, por lo que debes pensar bien cuál será. Puedes comparar las fotos nuevas con una tomada anteriormente, presionando Z. Las fotos que queden iluminadas todavía faltan por ser elegidas, las obscuras ya tienen una representante. Ahora ve a mostrarle tu trabajo al profesor.







No hay mucha ciencia en esto, una vez que le muestres tus fotos al Prof. Oak, sólo deberás esperar su veredicto, pero observa bien las cosas que califica el Prof. para que lo tengas en cuenta a la hora de enfocar.



Size: El tamaño del Pokémon cuenta mucho, mientras más llene la foto mejor será la puntuación, incluso si sólo se ve la piel del Pokémon de lo cerca. Así que trata de acercarte lo más posible o mejor dicho, acérca los Pokémon a ti.
Pose: Si los tomas en acción, la puntuación será mayor, en cambio, si se encuentran detenidos o noqueados, no hay mucho que ver. ¡Nadie quiere ver algo inactivo!
Technique: Si tus Pokémon se encuentran al centro de la fotografía, obtendrás mejores puntos, pero si están más a la orilla, olvida que le gusten al Profesor.
Other PKMN: Si eres lo suficientemente hábil o con buen tino, puedes tomar a otro Pokémon de la misma especie en la misma fotografía y mientras más Pokémon haya (de la misma especie) mejor será la puntuación.

	NAME	COURSE	SCORE
001	BULBASAUR	Cave	2740
004	CHARMANDER	Volcano	3280
005	CHARMELEON	Volcano	2060
007	SQUIRTLE	Valley	2320
011	METAPOD	River	590
012	BUTTERFREE	Beach	2940
014	KAKUNA	Tunnel	2760
016	PIDGEY	Beach	2480
025	PIKACHU	Tunnel	3960
027	SANDSHREW	Valley	2400




Es que me gusta...

Cada vez que quieras puedes revisar el Pokémon Report para ver las fotos que ha aceptado el Prof. Oak y además podrás observar tu mejor toma.

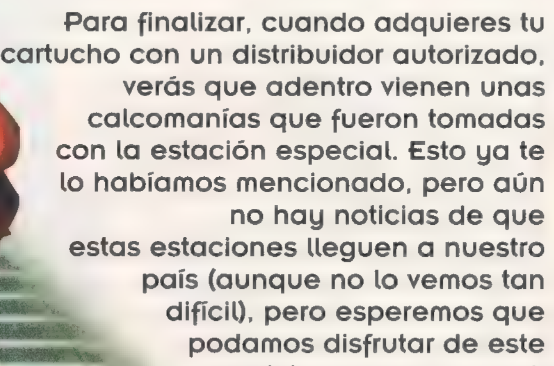
Aunque al Prof. Oak le interesen únicamente las mejores fotografías para su reporte, puedes grabar las fotos que tú consideres como tus favoritas y guardarlas en tu álbum para presumirlas a tus amigos. No necesariamente tienen que ser fotos malas o sin gran puntuación, puedes seleccionar las fotos con la marca del profesor al mismo tiempo que con la del álbum, enseñarlas al Prof. y guardarlas en el álbum.



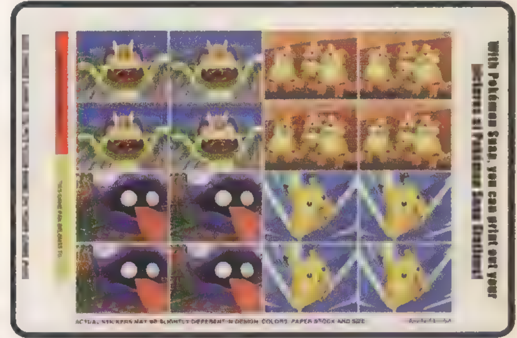


Puedes incluir comentarios a las fotos para darles un toque gracioso o bien para acordarte de cómo la lograste tomar.

Esto no es todo lo que debes saber de Pokémon Snap, todavía falta mucho por ver y conocer, Pokémon raros y las maneras de sacarlos. Además de que debes conseguir ciertos signos que están repartidos por la isla... pero si quieres saber más de eso, pues próximamente sacaremos un número especial en el que resolveremos todas tus dudas que tengas de los juegos de Pokémon que están en el mercado (incluyendo éste), así como también hablaremos de los nuevos juegos de esta serie. Bueno, ya pasamos nuestro comercial pero podemos decir que este es un juego raro, pero entretenido, sobre todo si ya eres fan de la serie de TV.



Para finalizar, cuando adquieres tu cartucho con un distribuidor autorizado, verás que adentro vienen unas calcomanías que fueron tomadas con la estación especial. Esto ya te lo habíamos mencionado, pero aún no hay noticias de que estas estaciones lleguen a nuestro país (aunque no lo vemos tan difícil), pero esperemos que podamos disfrutar de este servicio que se ve muy bueno. En cuanto nos enteremos de algo más, te lo haremos saber.



previo

HARRIER 2001

El Harrier AV-8B. Quizá uno de los aviones de combate más efectivos del mundo. Tiene habilidades que ningún otro aeroplano del mismo tipo tiene, como el poder despegar y aterrizar verticalmente. Este aeroplano ha sido usado en los conflictos más lamentables de la humanidad en los últimos años y sólo pilotos expertos podían pilotearlo. Bueno, eso era hasta que Video System decidió realizar un video juego en el que te pondrías al mando de estos juguetitos. Vamos, seamos sinceros ¿quién no quisiera pilotear un avión que despega verticalmente?





Video System
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación: EVERYONE E — CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por Paradigm Entertainment Video Systejm

128 megabits
Memoria

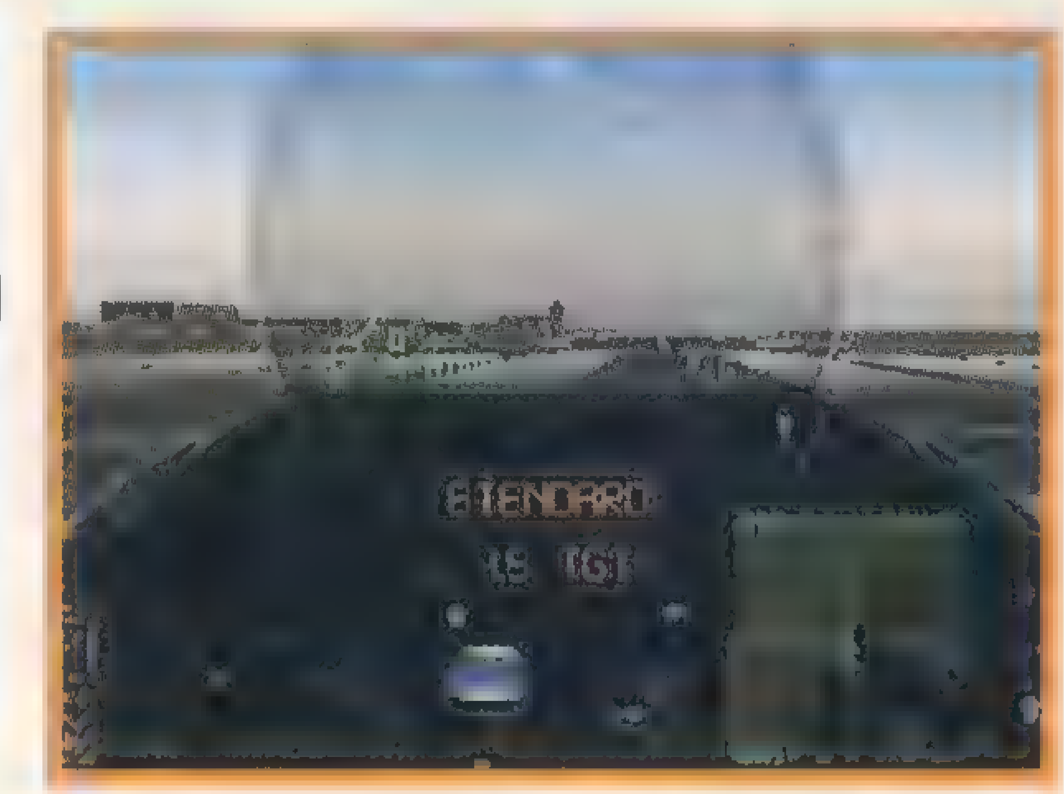
Acción Simulación
Categoría

Fin 1999
Fecha de Salida



No sabemos si sea por el trato que hizo Video System con Paradigm que ellos se han especializado en los juegos con cierto aire a "simulación", o tal vez sea porque ellos realmente les gustan estos juegos, pero estamos a punto de conocer la tercera franquicia de esta compañía, que como lo podrás adivinar por la introducción del artículo, es un juego que tiene bastantes elementos de un juego de simulación. Bueno, a decir verdad la idea principal, según nos comentaron nuestros amigos en Video System era hacer el mejor juego de simulación de vuelo para el N64, pero como se dieron cuenta que esta clase de juegos no tienen muchos adeptos entre los videojugadores de consolas, decidieron darle también un toque más "Arcade".





Harrier 2001 nos pone a los jugadores en un mundo un tanto extraño en el tercer milenio, y es que en el año 2001 (tiempo en el que se desarrolla la trama de este juego) unos científicos que se encontraban trabajando en secreto en una isla casi desierta, descubrieron un nuevo elemento atómico con tanto poder que haría ver al Uranio o al Plutonio como juguete del equipo científico, este elemento se llamó Prodinium. Cuando se encontraban a punto de dar a conocer este descubrimiento al mundo, un grupo armado que se hace llamar "Brotherhood" invadió la isla y se organizó de una forma tal que daba a entender que no eran novatos. Algunas investigaciones revelaron que "Brotherhood" estaba siendo financiada por los más temibles criminales y terroristas a nivel mundial, cosa que puso a temblar a las Naciones Unidas, pues si este nuevo elemento químico caía en manos de estos criminales... podríamos ir despidiéndonos de nuestro mundo.



Jake Cross, un gran piloto con amplia experiencia en el manejo del Harrier AV-8B se ofreció como primer voluntario para entrar a la isla y acabar con la resistencia de "Brotherhood". Muchos pensaban que él lo hacía por su gran valor... pero en realidad era porque tenía unas cuentas pendientes con "Brotherhood".



Este juego tiene un modo "Tutorial" en el que se te enseñará lo básico para pilotear el Harrier AV-8B.

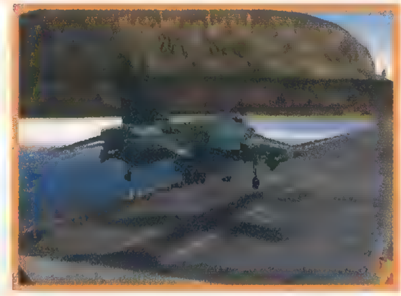
Bueno, al menos este juego nos ofrece una historia interesante y con muchas cosas por descubrir, pero además de la historia, lo importante es saber qué tanto ofrece H2001, cosa que vamos a hacer a continuación.



En este juego vamos a encontrar más de 20 misiones a cumplir. Estas misiones tienen varios puntos que debes completar para que la misión sea terminada con éxito (ya sabes: Tienes que despegar sin quemar arbolitos, después elimina dos torretas, pasa por el aro y regresa antes de las 11:00 PM). Conforme vas avanzando en el juego, la cosa se pone más complicada para ti, pues el fuerte de la artillería de "Brotherhood" te estará esperando.

Hey, pero no creas que tú vas a pilotear un avión indefenso. El AV-8B tiene la posibilidad de cargar de entre 50 distintos tipos de armas. Obviamente no las puedes cargar todas de una vez, así que aquí es donde entra uno de los aspectos estratégicos del juego: Elegir qué armas vas a llevar a cada una de las diferentes misiones, pues todas tienen distintos usos y sirven mejor en ciertas condiciones. Para que te des una idea de la variedad de armas, verás que hay 5 tipos de misiles de aire a aire, nueve tipos de aire a tierra, tres tipos de ametralladoras, tres tipos de lanza misiles para seis cohetes, 17 tipos de bombas y algunos sistemas de defensas ¿Qué tal?





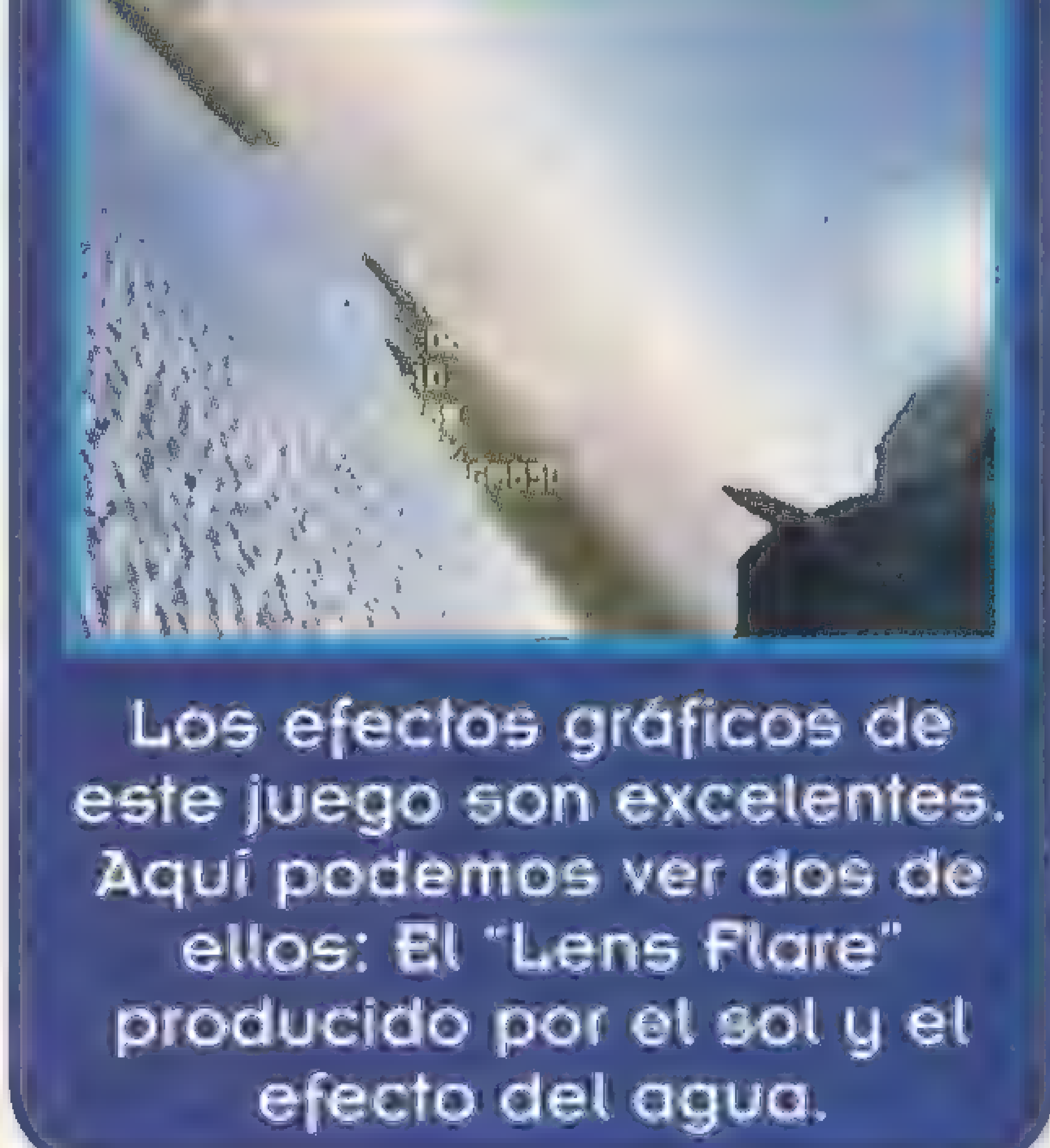






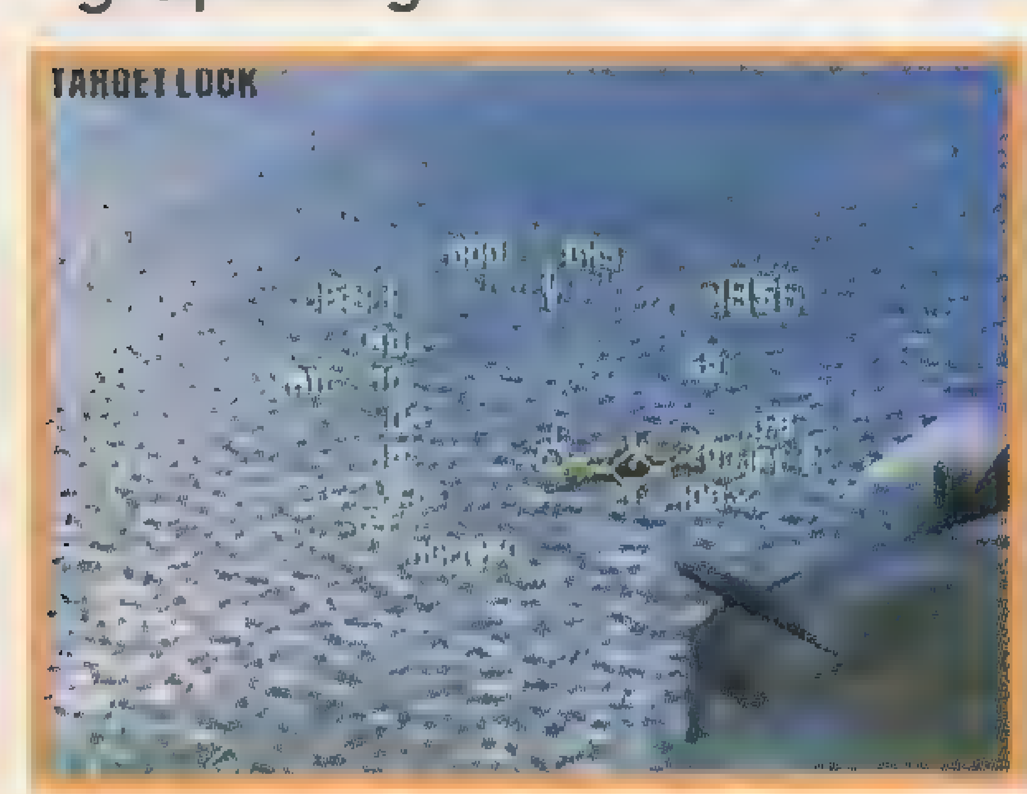
Los enemigos tienen un muy buen programa de Inteligencia Artificial, esto nos asegura que no serán víctimas de ataques de lejos. ¡No!, ellos planearán algunas estrategias para derribarte. Sobre todo debes tener bastante cuidado, ya que a ellos te los vas a encontrar en todas partes: En tierra, en aire, en mar y hasta escondidos en la jungla. ¿Y quién dice que no te vas a tener que enfrentar a varios de ellos a la vez?





Los efectos gráficos de este juego son excelentes. Aquí podemos ver dos de ellos: El "Lens Flare" producido por el sol y el efecto del agua.

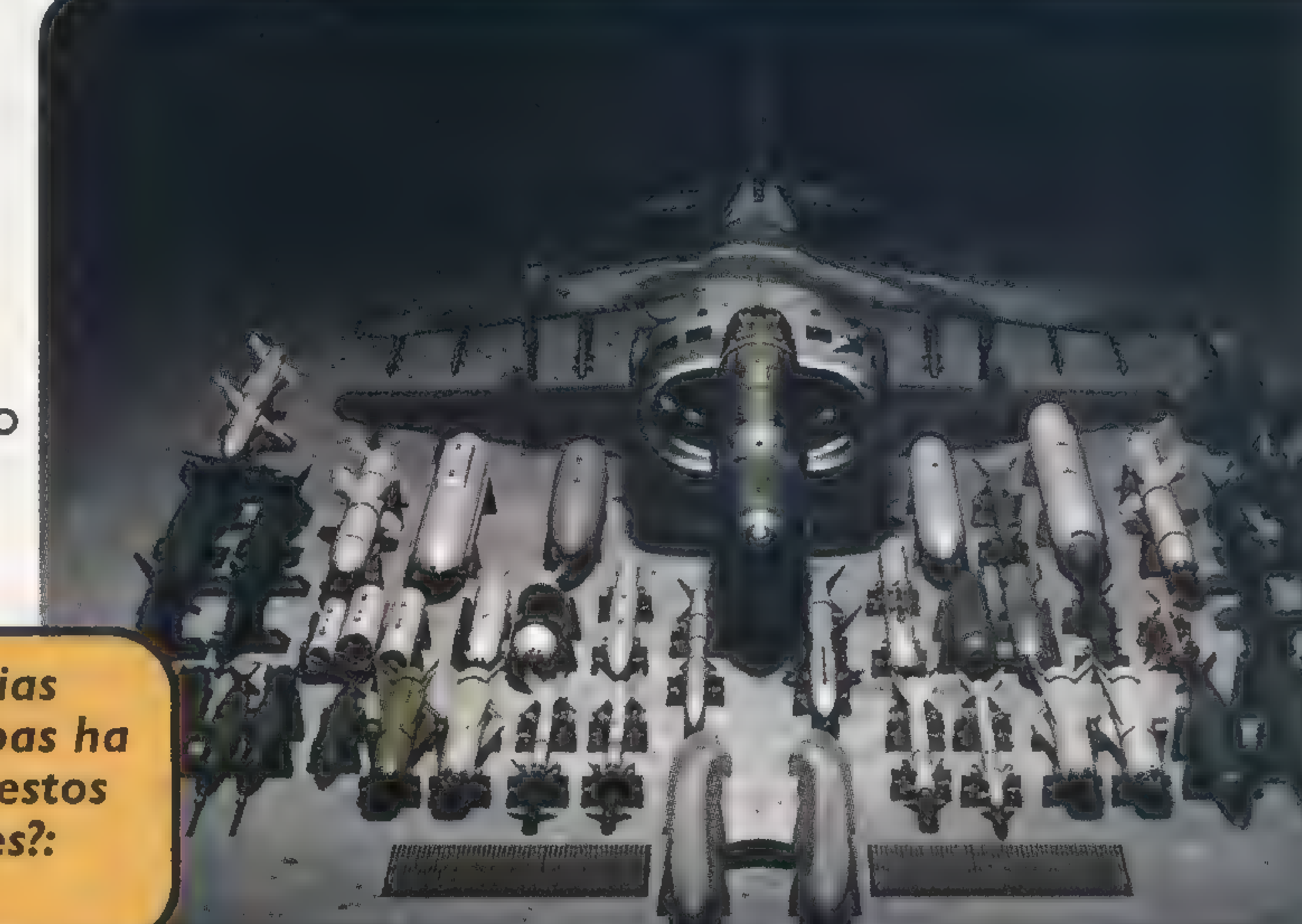
Ya hemos hablado en varias ocasiones de lo notable que ha sido el progreso de Paradigm Entertainment en lo que ha gráficos y movilidad en sus juegos se nota. H2001 sigue mostrando este desarrollo, pues el control es notable, los gráficos son excelentes (el secreto de ellos radica en que en lugar de usar las típicas texturas generadas en cualquier herramienta gráfica, ellos usan texturas reales obtenidas de fotos de satélite, por eso se ven realistas en ese aspecto). De hecho, Paradigm está empleando en este juego una herramienta gráfica de las llamadas "de tercera generación". Esto le permite tener un mayor rango de visión, un mejor "Frame Rate", más polígonos y texturas en pantalla y la mejora en la Inteligencia Artificial.



Bueno, el juego contiene otra serie de elementos muy importantes. Algo que nos gustó bastante fue el hecho de que tuvieras varios tipos de vistas al estar jugando; lo bueno es que estas vistas están muy bien pensadas y no sólo fueron programadas para decir "nuestro juego tiene más de 30 tomas de cámara distintas". En total son 4 de estas tomas y te permiten ver el avión como si fueras el piloto, una vista de tercera persona que te da una mejor idea de lo que te rodea, una vista de tipo radar y una de multifunciones.



Harrier 2001 tendrá varios modos de juego y uno que no podía quedarse fuera era el de Multijugadores. Los programadores y diseñadores tienen pensado que los modos sean de Vs., sin embargo están trabajando para que el juego pueda tener la opción de 4 jugadores simultáneos, de lo contrario nos tendremos que conformar con sólo dos, que es lo que han asegurado por el momento.
Este juego tiene dos tipos de dificultad, las cuales varían por el tipo de control o juego que elijas. Y es que puedes escoger que el juego sea más de tipo Arcade, lo cual es como escoger dificultad media. Pero también puedes jugar en una onda más cargada a la simulación para tener un reto todavía mayor.



Harrier 2001 es un juego que ha pasado por varias etapas de desarrollo. Por cada una de estas etapas ha sufrido cambios en su nombre. ¿Qué te parecen estos nombres que habían pensado los desarrrolladores?: Harrier: Strike Force y Harrier 2000.

a fondo

Rugrats scavenger hunt

THQ
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

Desarrollado por
Real Time Associates Inc.

128 megabits
Memoria

Juego de Tablero
Categoría

Junio 1999
Fecha de Salida

THQ no sólo hace títulos con violencia y aquí no veremos nada por el estilo, este juego está basado en la exitosa serie llamada Rugrats o como la conocemos aquí en nuestro país: Aventuras en Pañales. Aunque tiene uno que otro detalle de la película como la aparición de Dil (el hermanito de Tommy). Como cualquier niño pequeño, los personajes de Rugrats tienen una imaginación bastante desarrollada, así que asocian todo tipo de situaciones con aventuras en otros lugares. Aquí nos encontramos con que la familia de Tommy va a pasar un buen rato con un juego de tablero, después de decidir el modo de juego, sucederá un evento que hará que los bebés cumplan una misión jugando con el tablero. Pero veamos más de cerca este entretenido título.

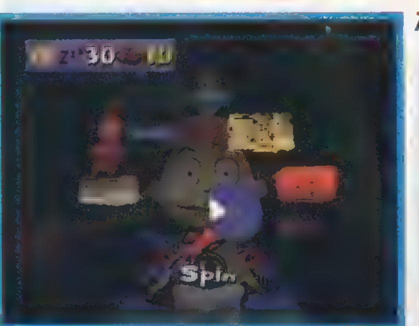




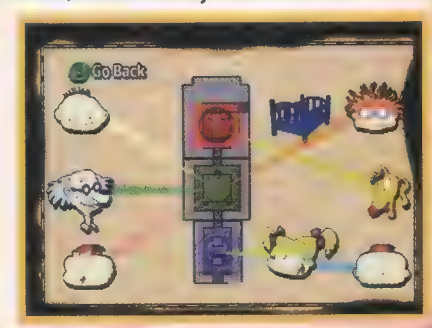
No podemos dejar de hacer una comparación con Mario Party, pero queremos enfatizar que en el título de Nintendo, interactúan los cuatro personajes a la vez en ciertos momentos y en Rugrats no. También avanzan por turnos, pero no tienes tantas opciones y obstáculos como en MP, queremos creer que está enfocado a los videojugadores más jóvenes o con poca experiencia, por eso las pocas funciones y cosas que debes hacer.

En Rugrats tienes tres distintos modos de juego, todos son semejantes, pero los objetivos son distintos, primero revisemos lo que debes saber antes de comenzar a jugar.

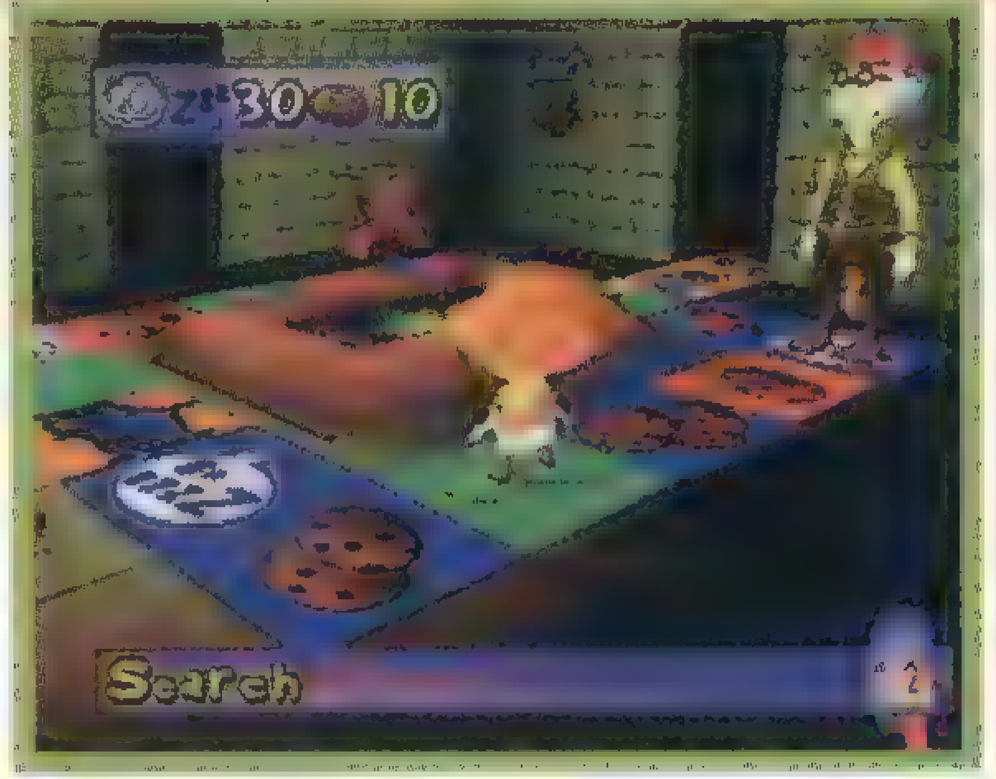
Antes de Empezar



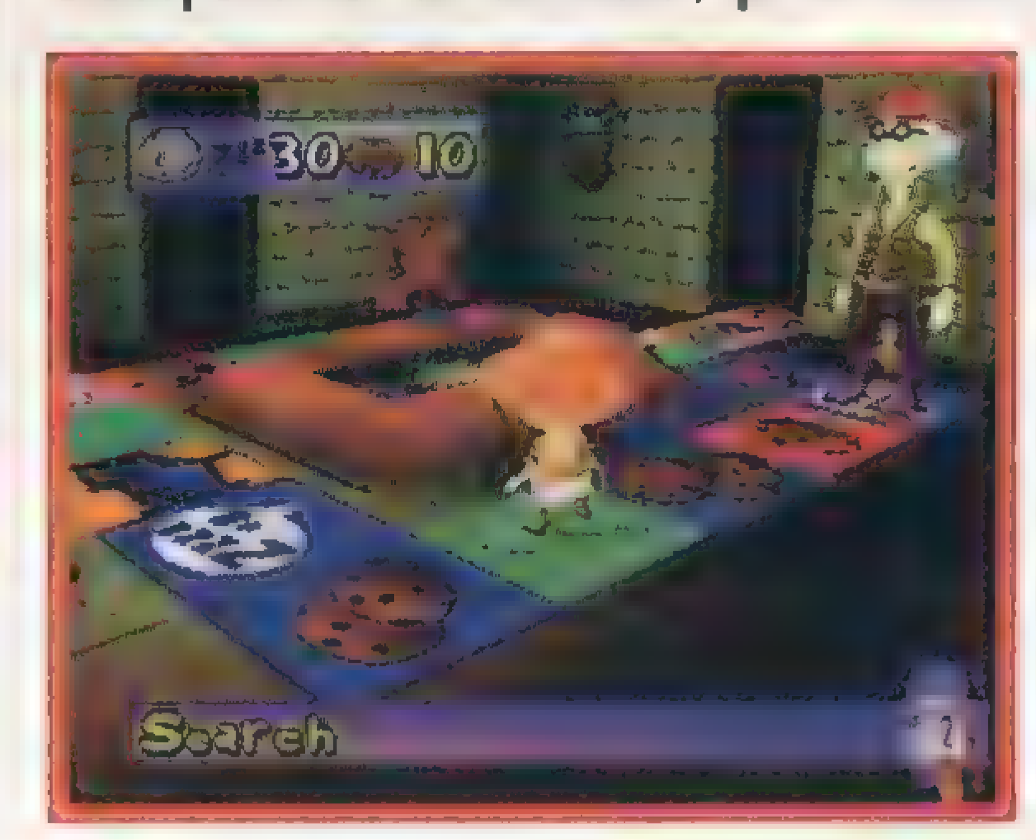
Al iniciar un tablero (con excepción de Reptar Rally), puedes elegir distintas opciones antes de avanzar. Lo primero y más importante son las casillas que tu personaje va a avanzar, lo cual determinarás con el giro de la sonaja. Pueden ser de una a cinco casillas y cuentas con un comodín. El Toy Chest te muestra las tarjetas que hayas conseguido durante el juego hasta ese momento, estas tarjetas son ítems que te ayudarán a pasar ciertos obstáculos del juego. También puedes ver el tablero entero, tu ubicación, así como la de los demás jugadores y de los "enemigos". Puedes además intercambiar tus galletas por ZZZZ's y viceversa (ya sabemos que quieres saber sobre los ítems, no te desesperes), aunque esto te evita avanzar. Finalmente en Player Status ves las estadísticas de todos los videojugadores así como las de Angélica, las piezas que vayas completando y los tesoros que lleves acumulados.



Las casillas que avances no están predeterminadas, así que puedes moverte con algo de libertad, es decir, si no hay algún tipo de obstáculo, puedes avanzar hacia donde quieras, si durante el juego llegas con Spike, el perro de Tommy. Ahora, montado en él, puedes avanzar otras cinco casillas además de las que llevabas.



Cada bebé empieza con 30 ZZZZ's, que funcionan como una especie de "energía"; conforme avanzas, pierdes cierto número de ZZZZ's, por lo que debes tomar siestas durante el juego, dependiendo del número que tengas será la cantidad de ZZZZ's que recuperes.



Las Casillas

Te vamos a explicar para qué sirve cada una de las casillas del juego, pero recuerda que puedes activar la opción que las cubre, por lo que no sabrás hacia dónde ir con seguridad, pues no podrás ver la figura de la casilla.



ZZZZ's Cat Nap (+5): Cuando llegas a esta casilla, tu bebé se quedará dormido y al despertar habrá recuperado cinco unidades de energía.

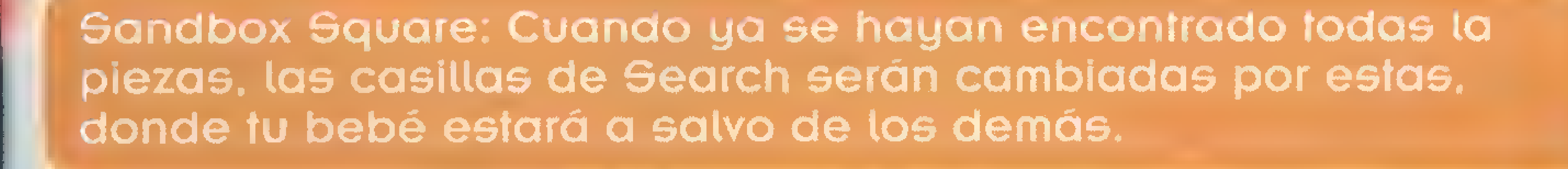
ZZZZ's Cat Nap (+2): Sucede lo mismo con esta casilla, sólo que aquí ganas únicamente dos unidades de energía.

Toy Chest: Aquí obtienes una tarjeta que podrás usar posteriormente. Con ellas puedes hacer varias cosas, pero sigamos. Recuerda que debes usarlas antes de girar la sonaja.

Cookies: Cuando las casillas son azules, puedes obtener una o cuatro galletas. Pero si la casilla es roja, pierdes una o dos galletas, dependiendo del número de galletas que se muestren en la casilla.

Dil Square: Cuando algún personaje cae en esta casilla, Dil llegará en su cochecito de reptar y cambiará todas las casillas por donde pase.

Search Square: Esta es muy importante, pues cuando caes aquí tienes la oportunidad de buscar en uno de los sitios que te mostrarán iluminados y si tienes suerte, podrás obtener uno de los ítems que necesitas para ganar ese tablero.



Sandbox Square: Cuando ya se hayan encontrado todas la piezas, las casillas de Search serán cambiadas por estas, donde tu bebé estará a salvo de los demás.



Door: Esta es la entrada a otro cuarto, no cuenta como casilla.

Secret Passageway: Cuando llegas a esta casilla, abrirás un pasaje secreto dentro del cuarto.

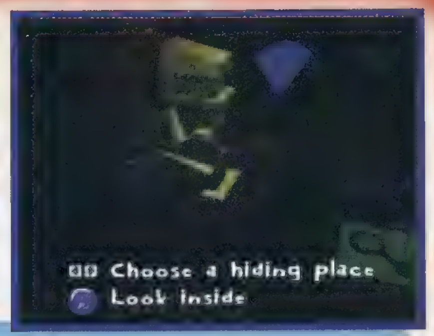
Crib: Cuando caes en esta casilla, tu mamá te pondrá en el corral donde tendrás que hacer algunos movimientos para salir.

Los Objetos



Compass: Este objeto permite al bebé moverse hacia donde quiera en el tablero.

Screwdriver: Estos ayudan al bebé a introducirse en los pasajes secretos.



Magnifying Glass: Con esta lupa tu bebé tendrá mayor poder de búsqueda de los objetos.

Dust Bunny: Este conejito aparecerá en los lugares ocultos que estén vacíos. (Se ve que habían conejitos de sobra)

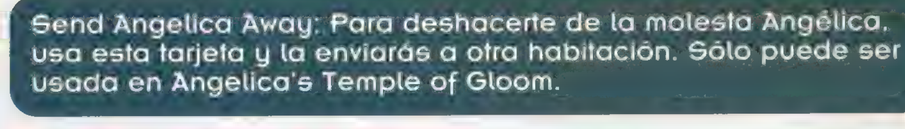


Para obtener una tarjeta, debes llegar a esa casilla y cambiar seis galletas por una tarjeta.



Las Tarjetas

Bring Susie Here: Con esta tarjeta podrás llamar a Susie a tu casilla, pero sólo se usa en Pirate Treasure Hunt.



Send Angelica Away: Para deshacerte de la molesta Angélica, usa esta tarjeta y la enviarás a otra habitación. Sólo puede ser usada en Angelica's Temple of Gloom.



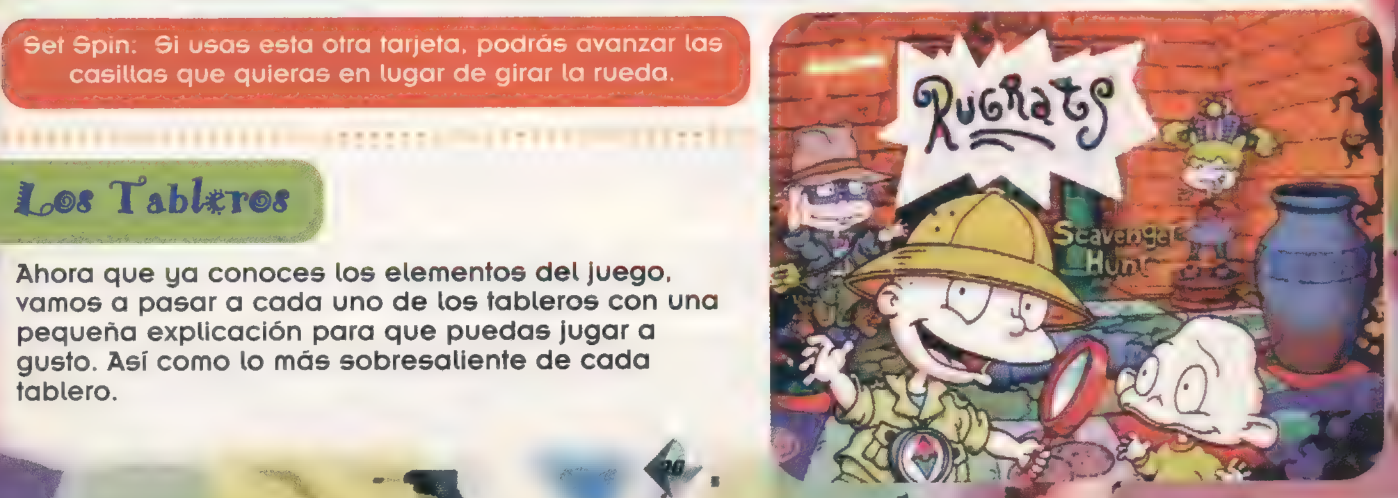
Bring Angelica Here: Pero si quieres que venga a tu casilla, usa esta tarjeta. Sólo puede ser usada en Angelica's Temple of Gloom.

Send Baby Away: Con esta tarjeta puedes deshacerte de otro bebé y enviarlo a otra habitación.

Bring Baby Here: Como te podrás imaginar, con esta otra traes a un bebé a tu casilla.

Reptar: Con esta tarjeta te conviertes en Reptar por un turno, puedes avanzar hasta cinco casillas y además eres invulnerable a cualquier enemigo.

Set Spin: Si usas esta otra tarjeta, podrás avanzar las casillas que quieras en lugar de girar la rueda.



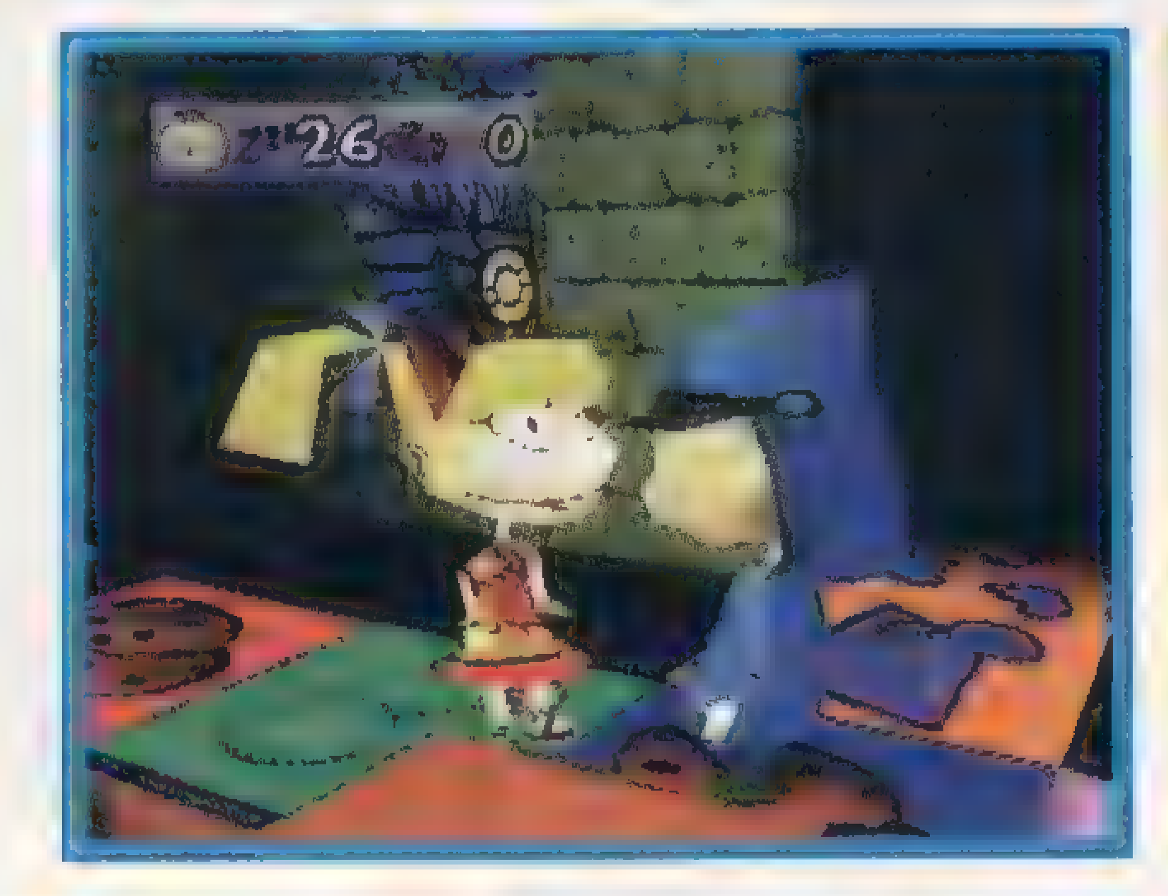
Los Tableros

Ahora que ya conoces los elementos del juego, vamos a pasar a cada uno de los tableros con una pequeña explicación para que puedas jugar a gusto. Así como lo más sobresaliente de cada tablero.



Angelica's Temple Of Gloom

No necesitamos decir a qué famoso aventurero nos recuerda... Sucede que el padre de Tommy adquirió unas estatuas aztecas, pero Angélica las quebró y el deber de los bebés es recuperar todas las piezas antes de que Angélica recupere las de ella, este modo es cooperativo pues los bebés deben aliarse para vencer a Angélica (justo como en la caricatura).

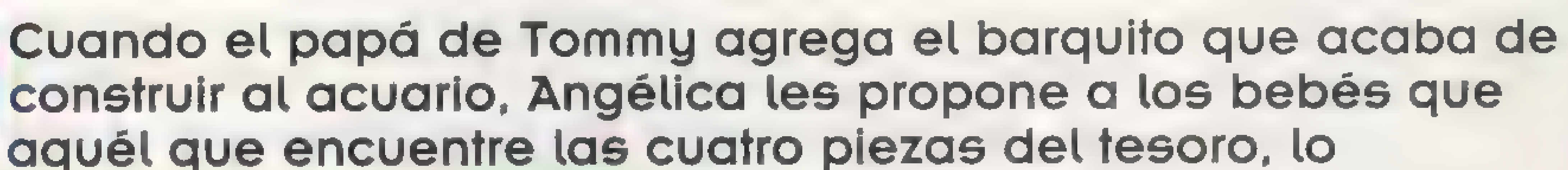




Las piezas que vayan encontrando tanto los bebés como Angélica serán mostradas en el área de Status, Angélica puede tomar una pieza de los bebés y los bebés una de ella, así que ten cuidado.

Para evitar que Angélica te quite, ya sea la pieza de estatua o todas tus galletas, debes darle diez de éstas para tenerla contenta, el abuelo te dará galletas si llegas a su casilla.

Pirate Treasure Hunt



Cuando el papá de Tommy agrega el barquito que acaba de construir al acuario, Angélica les propone a los bebés que aquél que encuentre las cuatro piezas del tesoro, lo compartirá con ella. Aquí cada bebé ve por su propio bienestar, debes conseguir un collar, una moneda, una gema y un anillo para ganar.





Cuando en este tablero se encuentran dos bebés en la misma casilla, jugarán un mini-juego con la temática de "piedra, papel o tijeras". Pero con "bola de cañón, bandera y espada". Como ya te darás cuenta, la bola de cañón le gana a la espada, la espada corta la bandera y la bandera tapa a la bola. Si hay un empate, seguirán jugando hasta que deje de pasar.



Reptar Rally

El último modo, aquí los bebés derraman chocolate sobre el tablero de reptar, por lo que su imaginación los lleva a la era mesozoica para ayudarle a limpiar el desorden. El objetivo del juego es recolectar cinco de quince tipos de dulces.

Este modo tiene varios niveles que debes subir, además cuentas con las opciones (no todas) de los demás modos. Dentro de este tablero encontrarás diferentes tipos de ítems que deberás usar parar ganar. Tenemos los diferentes tipos de dulces, llaves y catapultas, entre otros.





previo

Road Rash 64

Desde hace un buen rato te hemos hablado de muchísimos juegos de carreras para el N64, tenemos desde Karts hasta peligrosas máquinas de destrucción, pasando por coches de carreras F1. Pero lo que los fanáticos del motociclismo estaban esperando ha llegado por fin. Vamos a darle una revisada al nuevo título de THQ de nombre Road Rash 64, el cual nos promete muchas cosas nuevas.



THQ
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

RP
Clasificación

Desarrollado por
Pacific Power & Light Company

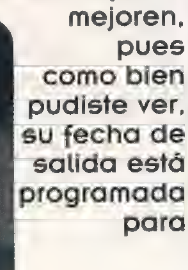
256 megabits
Memoria

Carreras Motos
Categoría

Fin 1999
Fecha de Salida

Pues en realidad este no es un juego enteramente de carreras, también tiene varios modos de batalla, de equipos, ¡inclusive hasta de persecuciones y escapes! En la mayoría de los modos, pueden competir hasta cuatro jugadores para darle un toque más competitivo, pero no te preocupes, el juego cuenta con bastantes personajes (incluyendo mujeres y policías) para que personalices más tu juego. Además también cuentas con muchas motocicletas a escoger, pero recuerda revisar las estadísticas de cada una. Además, los personajes tendrán ciertas cosas en común, ¡por lo que es muy problable que maneje una manera de "aliados y enemigos" similar a F-Zero 64!

Algo muy notable son los escenarios y etapas, pues según los chicos de THQ, éstos serán muy realistas. Y son muchas escenas con dimensiones enormes (nos referimos a MUY grandes), llenas de detalles y que las mismas estarán apoyadas por el Expansion Pak. Además de que deberás correr y explorar cada una de ellas, pues no sabemos qué tantos atajos o sorpresas puedas encontrar en las extensas pistas y circuitos. Lo que sí nos parece un tanto "pobre" en este juego a juzgar por las fotos que se han mostrado, es en las texturas. El juego se ve un poco simple en cuestión de gráficos, pero habrá que esperar a que lo mejoren, pues como bien pudiste ver, su fecha de salida está programada para fin de este año.





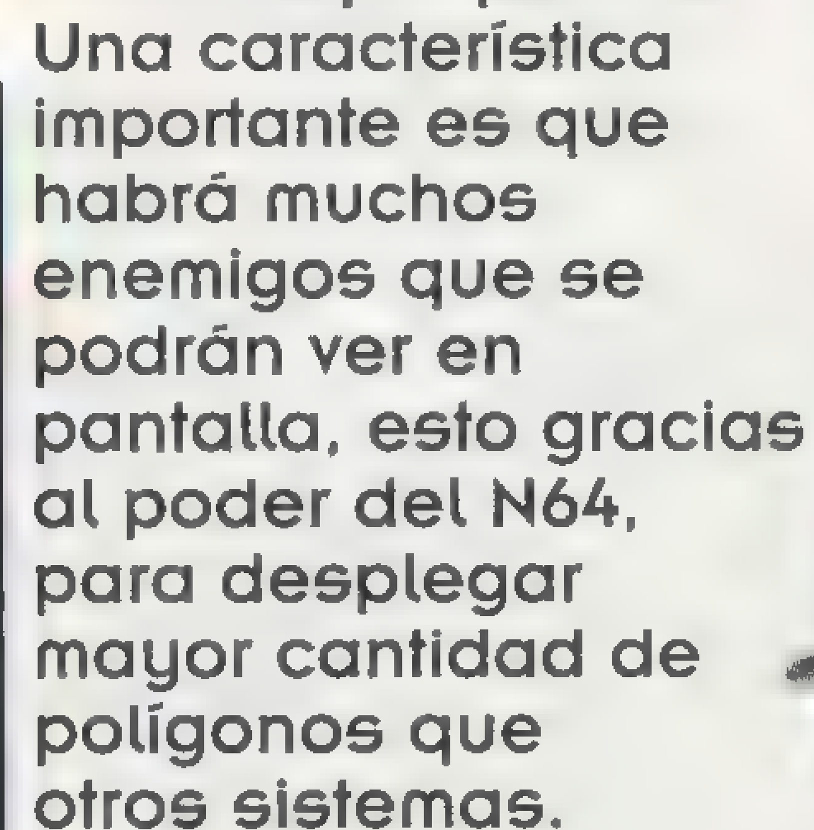
¿Ya habíamos mencionado que en Road Rash 64 existe un toque de violencia? Pues sí; si tus habilidades para conducir no crees que son suficientes para ganar la competencia, entonces puedes echar mano de unos cuantos trucos sucios y armas, como bats, cadenas y otras cositas por el estilo. Como te podrás dar cuenta, este juego promete bastante acción y ¡mucha, mucha violencia! (no podemos esperar para jugarlo).





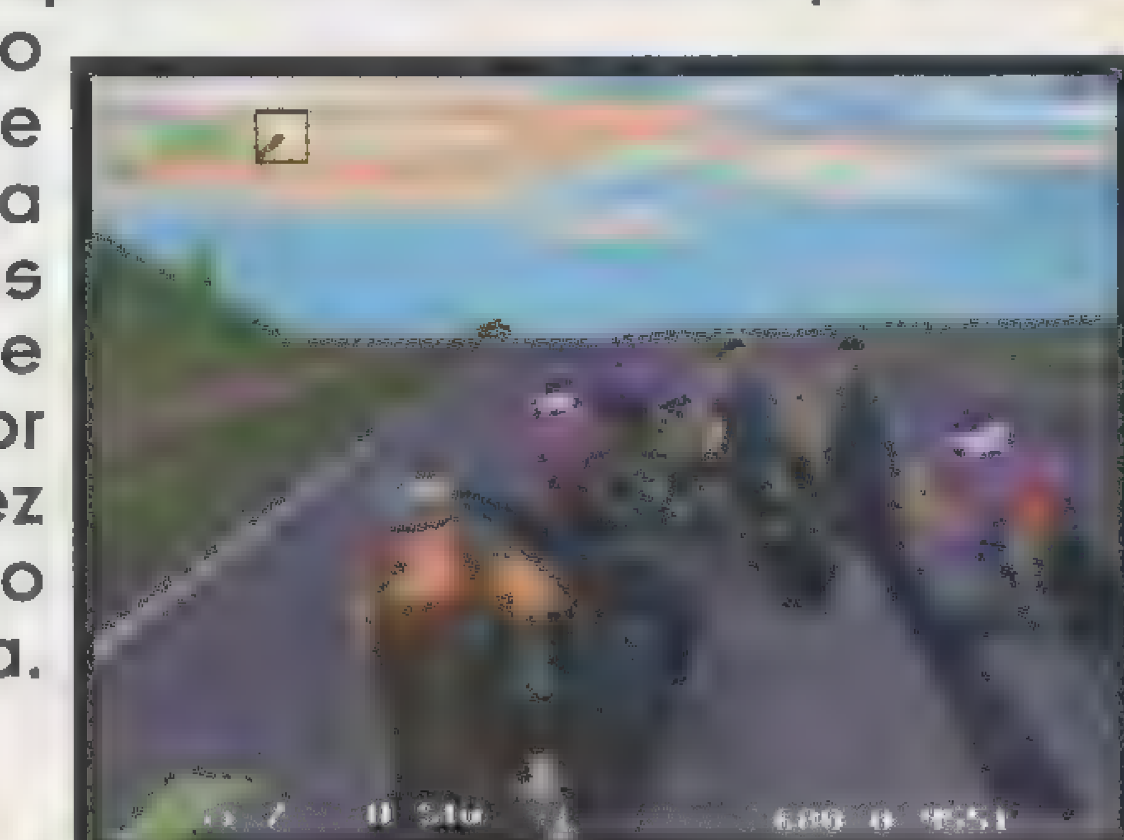
Observa este sucio movimiento, ¡pero todo se vale con tal de ganar!

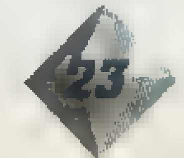
Según mencionan los programadores, la música de este título será muy entretenida (esto no nos consta, ya que no pudimos oir nada de música en la versión previa que nos mostraron), dependiendo de los personajes y escenarios, será la música de fondo y los efectos de sonido. Por cierto, ya que estamos mencionando algunas de las características de este juego, debemos mencionar también que veremos muchos cinemas display en tiempo real en los que iremos conociendo los pormenores de tu disputa por el primer lugar y todas tus peripecias. Una característica importante es que habrá muchos enemigos que se podrán ver en pantalla, esto gracias al poder del N64, para desplegar mayor cantidad de polígonos que otros sistemas.





Sobre este juego se pueden esperar muchas cosas. El concepto original nos parecía bastante bueno hace algunos años, sin embargo, tanto la gente de EA como los chicos de THQ no se han preocupado por "evolucionarlo" y aunque es divertido, de repente lo sentimos un tanto estancado. En este caso tendremos que esperar para ver qué tal le viene el tratamiento de los "polígonos" a Road Rash 64, seguro esto le dará más profundidad a la jugabilidad que la que tenía cuando los gráficos eran bitmaps. Por lo pronto, esperamos que la próxima vez que hablemos de él, haya mejorado nuestro punto de vista.





a fondo

COMMAND & CONQUER

Si creías que los juegos de estrategia eran bastante aburridos por cosas como que el contrincante realizara sus movimientos y demás acciones, ver las tablas e instrucciones para entender un montón de reglas (de que si utilizas una de "X" armas tienes que esperar "X" turnos para poder volver a mover a tu figura), pues debes saber que no todos los juegos de estrategia son así. Nintendo ha hecho un buen arreglo con Westwoods Studios para adaptar este clásico PCs al Nintendo 64 con nuevas misiones (exclusivas para este sistema).

Desde el principio el mismo juego te irá guiando para completar cada una de las misiones.

Nintendo
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

TEEN
Clasificación

Desarrollado por
Westwood

256 megabits
Memoria

Estrategia
Categoría

Julio 1999
Fecha de Salida

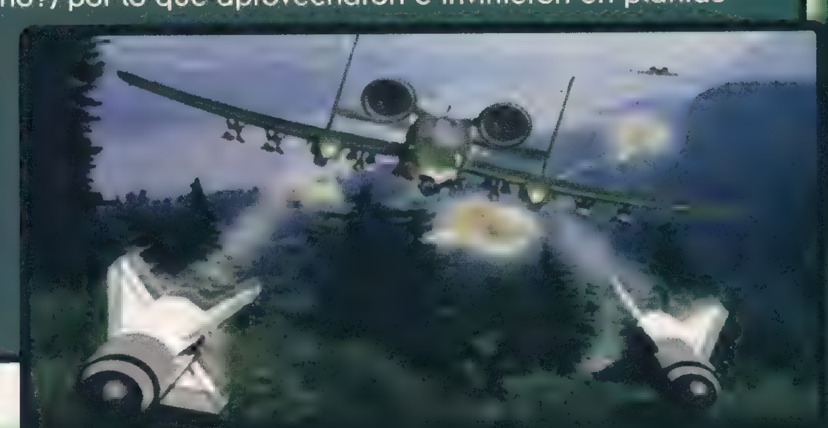
Las batallas son realmente increíbles, muy dinámicas y manejan un gran realismo.

Lo mejor de todo es que varias de las instrucciones y funciones de los botones, el mismo juego te las va dando conforme a las características de la misión. Lo único que tienes que consultar en el instructivo (aunque la verdad sólo lo tomas como referencia), son las diferentes construcciones, vehículos y tropas así como sus funciones y acciones; nada fuera de este mundo. De hecho, tú mismo puedes revisarlas durante el transcurso del juego. Sin más preámbulos, veamos los bandos que puedes seleccionar para tratar de dominar al mundo o para hacer todo lo posible por que reine la libertad.

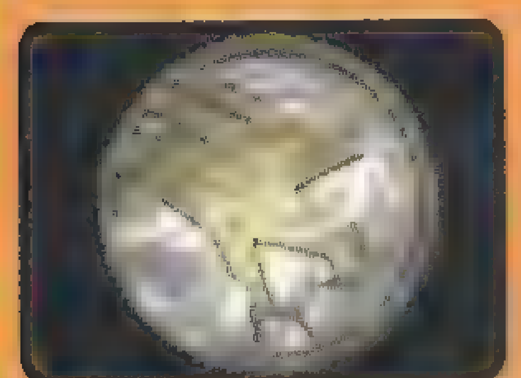
La Confrontación:

Según la historia del juego, la agrupación terrorista conocida como "La Hermandad de NOD", quiere tomar el mundo bajo un régimen neo-nazista tomando a la fuerza varios territorios del mundo. Para detener las atrocidades de NOD, varios países forman la Iniciativa de Defensa Global. Esta última agrupación cuenta con todo el apoyo bélico de la mayoría de las naciones para ayudar a los pequeños poblados que están siendo aterrorizados por NOD.

Sin embargo, hubo un factor que le permitió a la agrupación de NOD tener el financiamiento necesario para empezar su revolución, este fue el Tiberium. Este nuevo material tan flexible, se convirtió en el mineral más codiciado, incluso llegó a tener más peso que el oro. Para fortuna de NOD, estos minerales comenzaron a caer del espacio y a multiplicarse en donde caían (OK, sí, es ilógico, pero si no fuera así, no hubiera existido un buen pretexto para cosntruir cosas ¿no?) por lo que aprovecharon e invirtieron en plantas procesadores de Tiberium y así lograron hacerse de bastante armamento para comenzar su revolución. Recuerda que en este juego puedes elegir a los buenos o también puedes ponerte del lado de NOD.

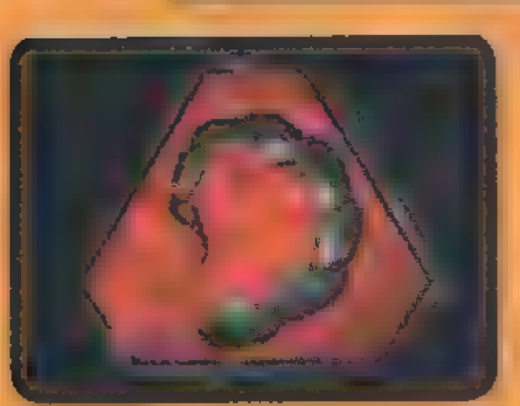


Global Defence Initiative:



Mejor conocida por sus siglas (GDI), esta organización fue fundada por la Acción de Defensa Global de las Naciones Unidas para resguardar la paz en cualquier punto del planeta. Al aparecer de los escombros, la temible organización terrorista conocida como The Brotherhood of NOD o la Hermandad, las fuerzas militares de las Naciones Unidas, GDI, hacen su aparición para evitar que esta organización neo-nazista gobierne el mundo.

Brotherhood of NOD:



La hermandad es una organización neo-nazista que hará hasta lo imposible por lograr sus propósitos. Planea tomar el poder por la fuerza para gobernar el planeta y tomar control de todas las acciones y transacciones internacionales. Toda su ideología se basa en el antiguo lema "hermandad, unidad, paz" sin embargo, todas sus acciones demuestran lo contrario.

Este es el tipo de juegos que la verdad valen la pena gracias a lo dinámico que es. Tienes diferentes misiones en donde los objetivos son bastante sencillos como proteger o destruir una aldea, rescatar una base en destrucción o simplemente erradicar a las fuerzas enemigas. Lo bueno es que tienes diferentes opciones para lograr tus objetivos. Inicialmente habíamos pensado en sólo dar un pequeño avance de este título, sin embargo creemos que valdría la pena si te damos algunos consejos para que te sea más fácil avanzar en el juego.



Actuando con la CGI es muy común que te toque defender aldeas de la ambiciosa mano de NOD.

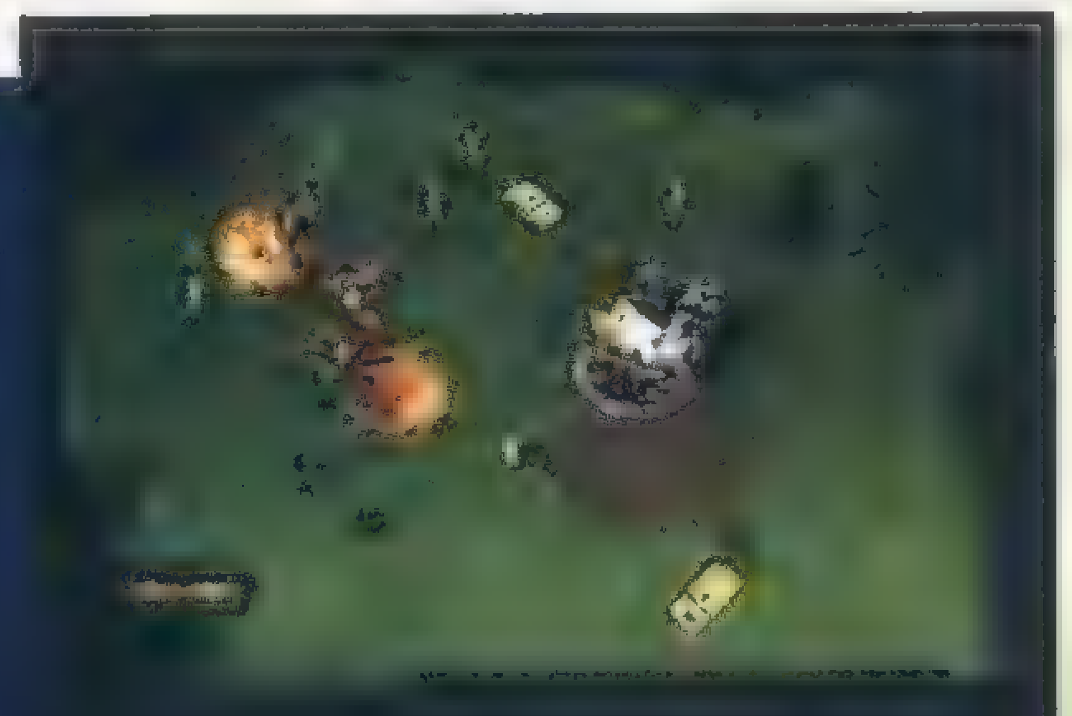
Tips y Estrategias:

Antes que nada, debes estar bien consciente de todos los elementos que aparecen o te dan durante las misiones; aunque debes recordar que no te dan todas las opciones de construcción o armamento desde el primer nivel, hay muchas opciones que te las dan en misiones avanzadas. Por lo pronto te daremos varios consejos para facilitarte un poco el juego.

Infantería:

Primero, recuerda muy bien que cada elemento te sirve para cierta acción o función.

Los soldados te sirven muy bien contra casi cualquier tipo de soldados enemigos. Los ganaderos (GDI) o los soldados con bazookas te sirven perfectamente para contrarrestar cualquier tipo de soldados o estructuras, sin embargo, son presa fácil de los tanques o los "Harvester".



Recuerda mantener un equilibrio en tus tropas para poder defenderte o atacar mucho más fácil.

Los soldados con lanzallamas (NOD) son los mejores para atacar grandes batallones enemigos, sin embargo es recomendable que los manejes por unidades separadas porque si revientan cerca de cualquiera de tus soldados, estos estallarán con él.

Los comandos son buenísimos cazadores, sin embargo no pueden soportar un gran número de ataques simultáneos.

Los que son excelentes para atacar a las construcciones o vehículos bien armados y lentos, son los soldados con bazookas, pero son muy malos contra pequeños batallones ya que sus tiros no son muy certeros. En algunas misiones podrás utilizar a los grandiosos comandos, estos tipos pueden eliminar a cualquiera de los soldados enemigos con un solo tiro y las construcciones con una bomba plástica. Sin embargo, tarda algo en recargar su arma y es presa fácil para los tanques, así que trata de mantenerlo bien escondido o alejado.

Vehiculos

Por parte de los vehículos, cualquiera de los tanques son muy buenos elementos, lo malo es que son un blanco muy fácil y llaman mucho la atención por lo que te recomendamos que lo manejes en grupos de tres.



Los tanques son los mejores vehículos terrestres, ya que su armadura los hace un hueso muy duro de roer.

Los ataques aéreos deben ser rápidos y certeros.

Los APC (GDI) son excelentes para desplazar rápidamente pequeñas tropas, además que al igual que los tanques pueden arrollar a la infantería enemiga.
Los NOD tienen bastantes vehículos rápidos y de gran poder sin embargo, al igual que los vehículos rápidos GDI tienen muy poca armadura.
Cuida mucho todo lo que respecta con tus vehículos aéreos, trata de hacer ataques rápidos y certeros mientras tus fuerzas terrestres distraen el objetivo.

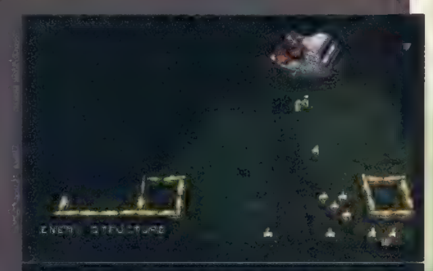


Productividad

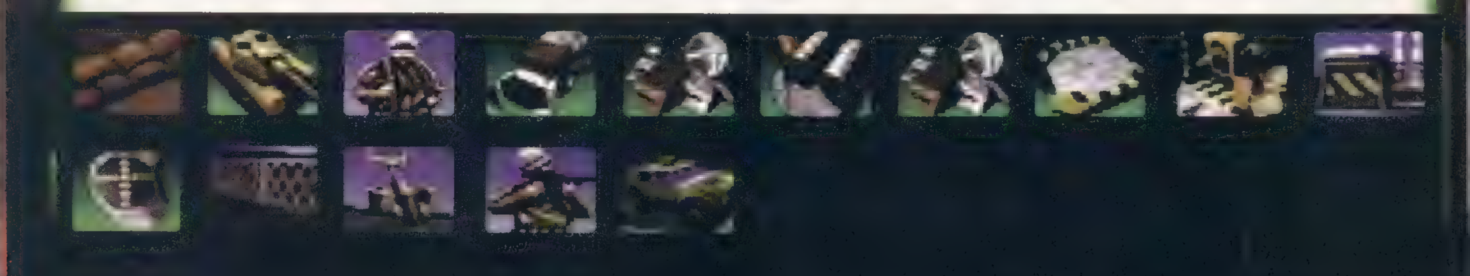
Durante el juego hay dos tipos de misiones, la de producción y en donde no tienes probabilidades de producción (obviamente nos estamos refiriendo a donde no te dan un área de construcción). Sin embargo, si te dan algún ingeniero puedes arreglártelas para capturar un área de construcción.
Te recomendamos mucho que en cuanto puedas construyas una o varias refinerías de Tiberium, ya que esto te proporcionará el dinero necesario para construir tu fortaleza y así completar tu misión con gran ventaja. Eso sí: protege a toda costa a tus unidades Harvester, porque ellas son las encargadas de recolectar el Tiberium y cuestan bastantes créditos como para dejarlas a su suerte. No se te olvide construir al menos dos Silos, ya que cada refinería puede guardar hasta mil créditos y los Silos guardan hasta mil quinientos créditos, sin embargo, si tus Harvester siguen llegando con más Tiberium y tus refinerías y Silos están saturados, no obtendrás más dinero del que ya tienes, así que ten cuidado con este detalle.



Si es una misión de No Productividad, trata de mantener unida tu fuerza para que juntos ataquen el objetivo principal.

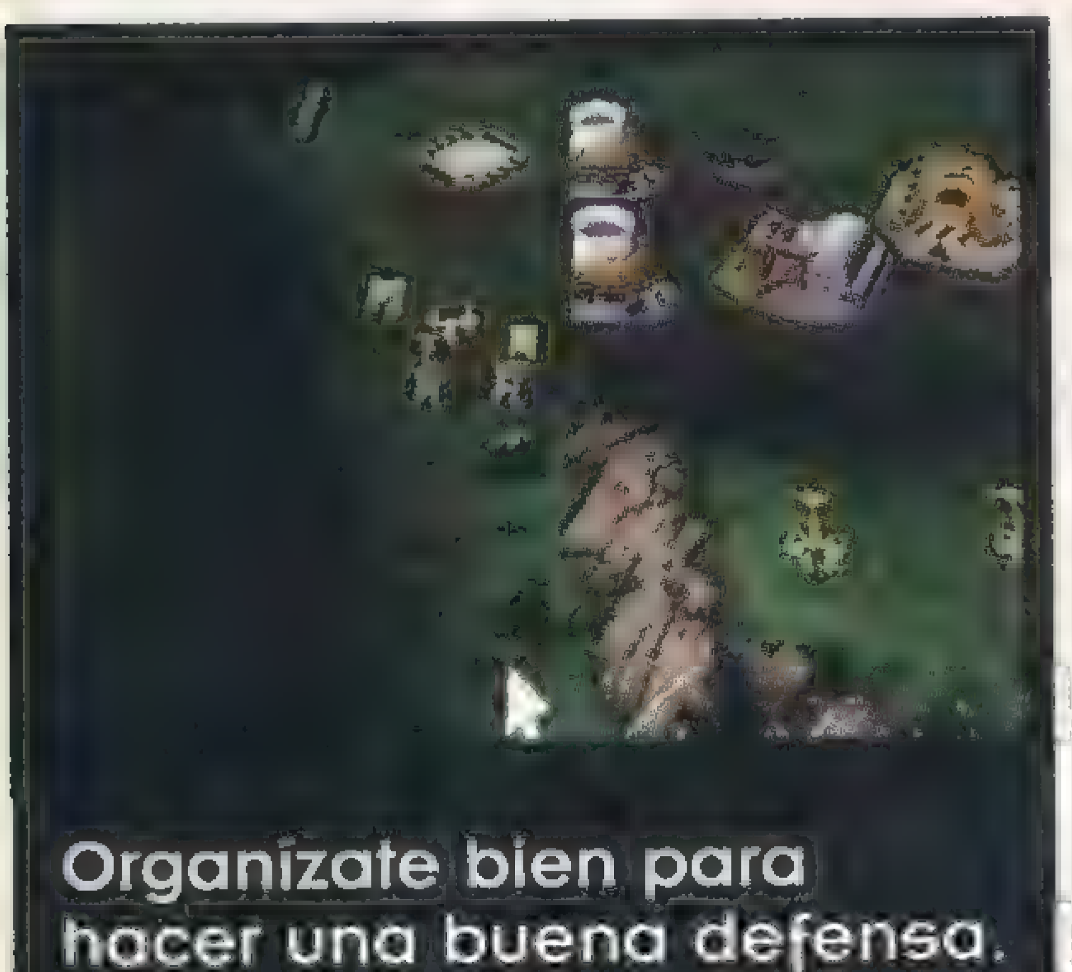


Aunque sea una misión de Productividad, intenta invadir las contrucciones enemigas.



Construcciones

Todo tipo de construcciones son muy importantes dentro del desarrollo de tu fortaleza, así que siempre trata de mantener aunque sea una pequeña tropa que resguarde cada una de las instalaciones, en especial el área de construcción. Te recomendamos que en misiones avanzadas resguardes tu fortaleza con rejas o barricadas y a su vez con torretas de guardia y unas cuantas unidades de infantería. Siempre trata de capturar las construcciones enemigas para que a su vez tengas la posibilidad de construir unidades de infantería o armamento enemigo en la misma base que estás atacando por lo que todo te quedará más cerca.



Organízate bien para hacer una buena defensa.

Debilita las defensas de la base enemiga manteniendo gran porcentaje de tu fuerza invasora a la expectativa para que la mayoría de tus tropas entren sin daño alguno a apoderarse de las construcciones enemigas. En caso de que estés manejando a los GDI elimina todos los SAM enemigos en toda el área para que tengas la opción de atacar con los A-10, los cuales sueltan unas poderosas bombas Napalm sobre el área que tú indiques. En caso que estés manejando a los NOD te recomendamos mucho que construyas tus bases SAM cerca de tus construcciones o los mismos A-10 te bombardearán cada vez que tengan oportunidad. Si al principio de la misión te dan algunos vehículos y no tienes mucho dinero como para invertir en construir otros, mejor crea una área de reparación, no te cuesta demasiado, ni el área ni el hecho de reparar a tus unidades de asalto.

Con las innovaciones podrás hacer o construir elementos enemigos para reforzar tus ataques.

Utiliza sabiamente las fuerzas antiaéreas para sobrevivir.



Generales

Lo que te podemos recomendar en cada una de las misiones es que guardes tus avances antes de hacer movimientos importantes, así como después de completar la construcción de tu centro de operaciones o antes de comenzar el ataque a la base enemiga.
También te recomendamos que grabes antes de teminar la misión, porque algunas misiones tienen una o más variantes, así podrás escoger la que se te haga más fácil.

Recuerda grabar antes de las invasiones para probar diferentes estrategias.

Varias misiones tienen más de una ruta, graba antes para que puedas ver las diferencias y así puedas seleccionar la mejor.



Crea bastante dinero como te sea posible, así se te facilitará concretar la misión.

Como te podrás dar cuenta, este juego es bastante dinámico, sin embargo tiene su chiste. Recuerda que no todo es llegar y destruir al oponente, es mucho más fácil completar las misiones cuando haces las cosas con calma y con una buena estrategia. Prueba diferentes formas de ataque, algunas veces con tanques, otras con pura infantería. Lo que sí te recomendamos es que principalmente destruyas o te apoderes de su área de construcción y de sus refinerias de Tiberium para atarle las manos a tu adversario. Por otra parte, no siempre el camino más obvio es el más indicado, busca rutas alternas por donde tengas más probabilidades de que tu enemigo no se pueda defender tan fácilmente.
Esperamos que disfrutes este juego tanto como nosotros y recuerda que la estrategia hace la diferencia.



previo CAPCOM

Una compañía que ha tenido un gran historial para sistemas de Nintendo ha sido Capcom. Con el anuncio de la salida del GB Color, muchas compañías han anunciado una extensa cantidad de juegos para este sistema y Capcom no se podía quedar atrás. Como lo hemos venido haciendo, este mes nos toca presentar los juegos que Capcom está preparando para este sistema. Verás que algunos de ellos se tratan de adaptaciones de los viejos tiempos del 8-Bit, pero también hay algunas de 32 y 64 Bit. Estamos seguros que tendrás muchas ganas de jugar al menos un par de estos juegos.

CAPCOM
Compañía

GAME BOY COLOR
Compatible

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

Desarrollado por
Digital Eclipse

8 megabit
Memoria

Acción Arcade
Categoría

Septiembre 1999
Fecha de Salida



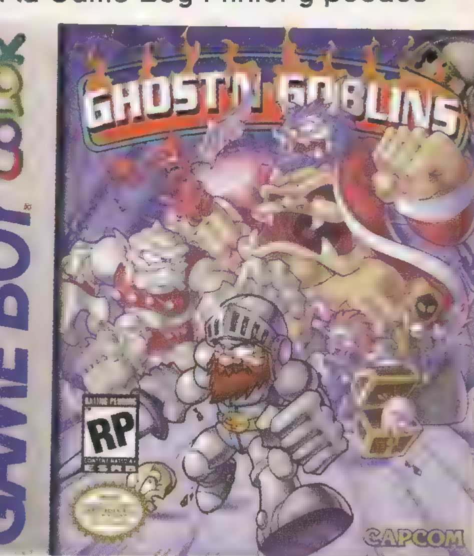


Primero veamos el muy popular Ghosts n' Gobblins, que causó sensación en el NES en 1986 (¿lo recuerdas?). La historia sigue intacta, la princesa Guinivere (también llamada Prin Prin) ha sido secuestrada por demonios malignos, por lo que Arthur debe usar todo tipo de armas para poder darles una lección a todo muerto viviente, demonio, dragón, ogro y demás insepultos que se encuentre en su camino.



Este juego ofrece nuevas opciones que lo harán más que recomendable, cuenta con siete niveles llenos de peligros y monstruos en acción de 2-D, aparte puedes elegir la dificultad del juego (Novato, Normal y Difícil) lo que afectará a la velocidad y vida de los enemigos. G&G tiene la opción de password para dejar de jugar en el momento que desees (¡Qué bueno que le agregaron esta función!, pues este es un juego un tanto largo). Otra cosa que le agregaron al juego y que es de nuestro total agrado es que será compatible con la Game Boy Printer y puedes además jugarlo en el Game Boy Color o en el Normal Monocromático. Como un Plus, puede ser jugado por dos personas alternativamente. A grandes rasgos podemos decir que se trata de una adaptación muy parecida a la que se hizo de Super Mario Bros de Luxe, pues el juego tiene el "código fuente" de la versión de NES, sólo que se le corrigieron algunos problemas, se ajustaron gráficos y la pantalla se moverá dependiendo si subes o bajas. Pero a pesar de esto último, podemos decir que se trata de una adaptación fiel del original.







1942

1942 es un Shooter con vista "por arriba" que también fue muy famoso en 1985, pues salió para Arcade y posteriormente para NES. Este juego te lleva a luchar en la Segunda Guerra Mundial a bordo de un avión armado hasta los dientes. Dentro de esta nueva adaptación, encontrarás treinta y dos niveles con intensa acción que no podrás resistir jugar y mucho menos detener. Es muy interesante ver este tipo de juegos en el GB, pues los "Shooters" o títulos de disparos no fueron un género muy explotado en este formato, a pesar de que sí se lograron adaptar algunos juegos muy buenos. Si no te es muy familiar el juego, te diremos que aquí vas avanzando hacia "arriba" y en tu camino te van saliendo una serie de aviones enemigos que debes eliminar. De repente te aparecerán algunos que te darán poderes o puntos, pero la acción es muy buena.

Desarrollado por Digital Eclipse

8 megabit Memoria

Acción Disparos Categoría

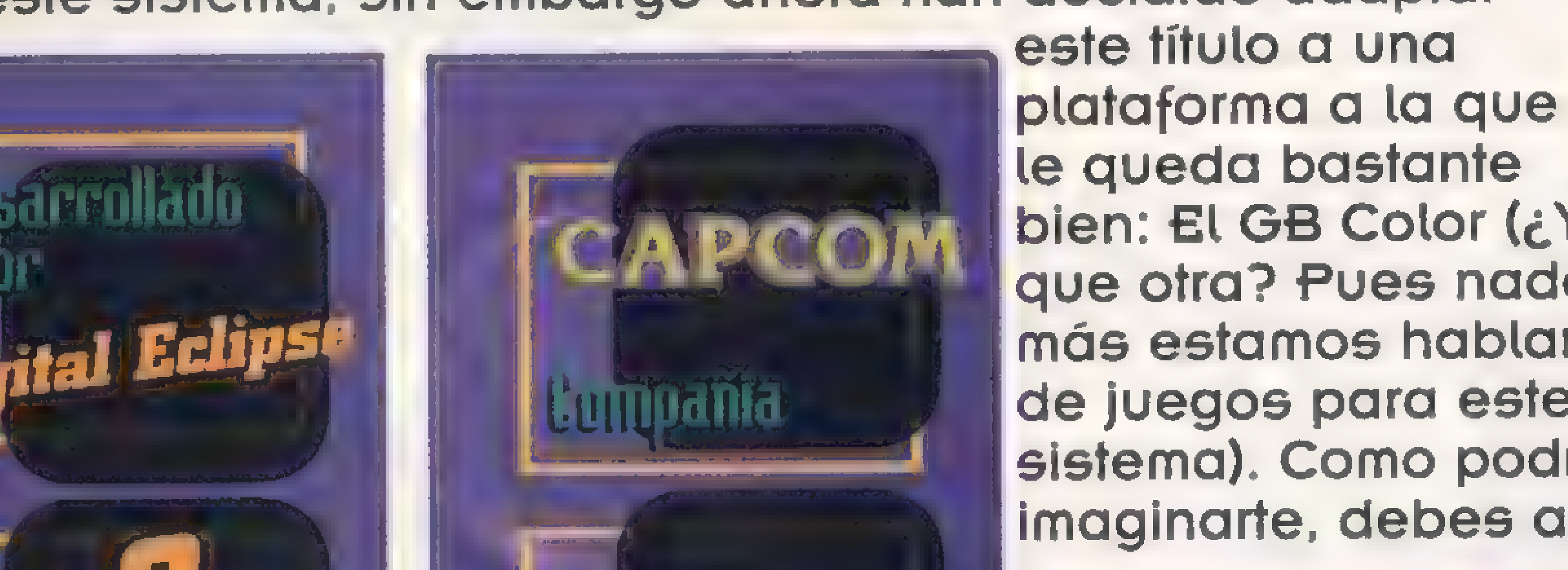
Septiembre 1999 Fecha de Salida





Si en G&G fueron agregados nuevos elementos, este juego no podía ser la excepción y aquí veremos cosas nuevas como escenas de Bonus y tres niveles de dificultad (Novato, Normal y Difícil) además de que también contarás con password, aquí también podrás conectar la impresora y además jugarlo en el Game Boy Normal. Y podrán jugar hasta dos personas alternadamente. Como te podrás dar cuenta por este par de juegos que acabamos de revisar, para el GB Color es muy fácil adaptar los juegos clásicos del NES y Capcom tiene una cantidad impresionante de títulos que aparecieron para este sistema que muy bien podrían quedar en este nuevo formato. Se aceptan sugerencias, pues ¿A quién no le gustaría ver una colección de Megaman? o Commando, Legend Fary Wings o su serie de juegos de Disney.





Cuando Capcom decidió lanzar un juego de Tetris para el N64, definitivamente nos quedó la sensación de que este juego no iba a explotar las grandes ventajas gráficos de este sistema, sin embargo ahora han decidido adaptar este título a una plataforma a la que le queda bastante bien: El GB Color (¿Y que otra? Pues nada más estamos hablando de juegos para este sistema). Como podrás imaginarte, debes ayudar a Mickey, Minnie, Donald y Goofy en su aventura al igual que en la versión para 64 Bit. Aunque parezca trillado un Tetris para el Game Boy, aquí encontrarás siete diferentes versiones que no te dejarán dormir en un buen tiempo: Magical Tetris, Up-Down Tetris, Towering Tetris, Harmony Tetris, Task Tetris, Signal Tetris and Fill-the-Gap. Como podrás ver, esta versión tiene más modos de juegos que la de 64 Bit, lo cual indica que no sólo adaptaron el juego, sino que también lo mejoraron de una forma sustancial.

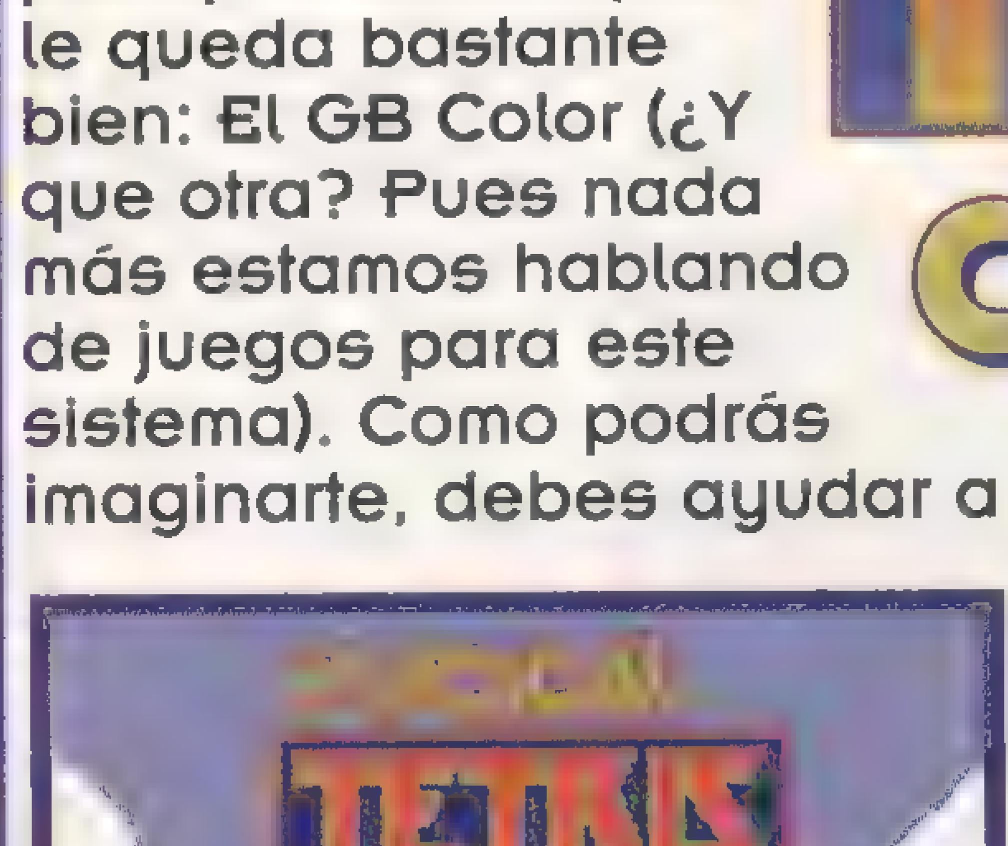
Desarrollado por Digital Eclipse

8 megabit Memoria

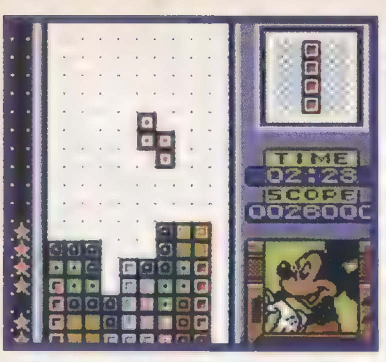
Puzzle Categoría

Octubre 1999 Fecha de Salida

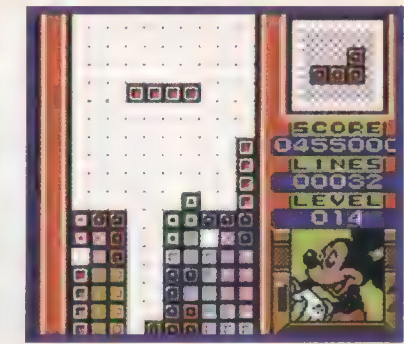






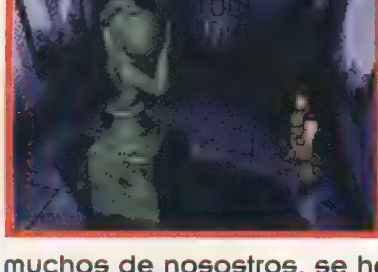


En MTC para el GB cuentas con tres modos de juego: Quest Mode (compite contra los demás personajes controlados por el CPU), Game Collection Mode (juega solito o contra el CPU en cualquiera de los modos anteriormente descritos) y 2-Player Mode (compite contra un amigo, con castigos y todo lo reglamentario a través del Cable Game Link). Recuerda que cada uno es diferente y te presenta un reto distinto, podrás jugar con un amigo y no podrás dejar ni un sólo momento este adictivo juego si es que tu pasión son los puzzles y es que a pesar de ser el juego con mayor número de versiones que se ha hecho para cualquier consola, Tetris siempre resultará un buen título y por lo visto está muy lejos de caducar.



RESIDENT EVIL

A respuesta de las demandas de muchísimos videojugadores, la serie de Resident Evil llega a los sistemas de Nintendo con todos los elementos que los han hecho característicos: Suspenso, acción, investigación. Si Capcom ya nos había sorprendido al adaptar RE para el N64, pues que la sorpresa sea completa, adaptando el primer juego de la serie para el GB Color (este juego será exclusivo de este sistema). Esta versión será lo más fiel posible al original, tanto en el modo de juego (el personaje camina por escenarios fijos y sólo cambian las tomas de la "cámara"), como en muchos de los elementos. De hecho, y para sorpresa de muchos de nosotros, se habla de que este juego incluirá varios FMV (Full Motion Video) directos de la versión original. Esto no lo ponemos en tela de juicio, ya que desde que salió este sistema, hemos visto que es capaz de hacer esto y muy bien.





Una de las cosas que nos ha sorprendido de este juego, es que estará programado con 32 Megabits (4 megabytes), la cual es una gran cantidad de memoria para un juego de GB (pues por su naturaleza, estos juegos ocupan muy poca memoria). En fin, Capcom ha prometido una adaptación excelente de este juego y con muchos elementos extras. Por ahora resulta un tanto difícil decir si este juego será compatible con la impresora o con alguna función extra como el puerto infrarrojo, pero de lo poco que han adelantado es que se le agregará una función de Pause/Save, que te permitirá poner pausa en el momento que tú quieras y poder apagar tu Game Boy Color ¡sin perder ni un solo ítem, avance, ni nada!





CAPCOM
Compañía

GAME BOY COLOR
Compatible

TEEN
Clasificación

Desarrollado por
Hot Gen Studios



AVENTURA
Categoría





previo

BASSMASTERS 2000

Uno de los deportes que casi no ha sido difundido en el N64 (al menos en nuestro continente) es la pesca, siendo un deporte que exige mucha concentración, práctica y dedicación. THQ ha desarrollado un juego para el N64 que saldrá a la venta a finales de año sobre este deporte, el cuál estará bastante aceptable aún para los que nunca hemos pescado ni en la feria. Este título cuenta con ayuda y licencia de B.A.S.S. (una organización de pescadores con más de 600,000 miembros en el mundo), esta asociación se encargó de revisar todos los detalles del juego para que sea lo más apegado a la realidad.

Compañía: THQ

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación: EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por: Mass Media

Memoria: 128 megabits

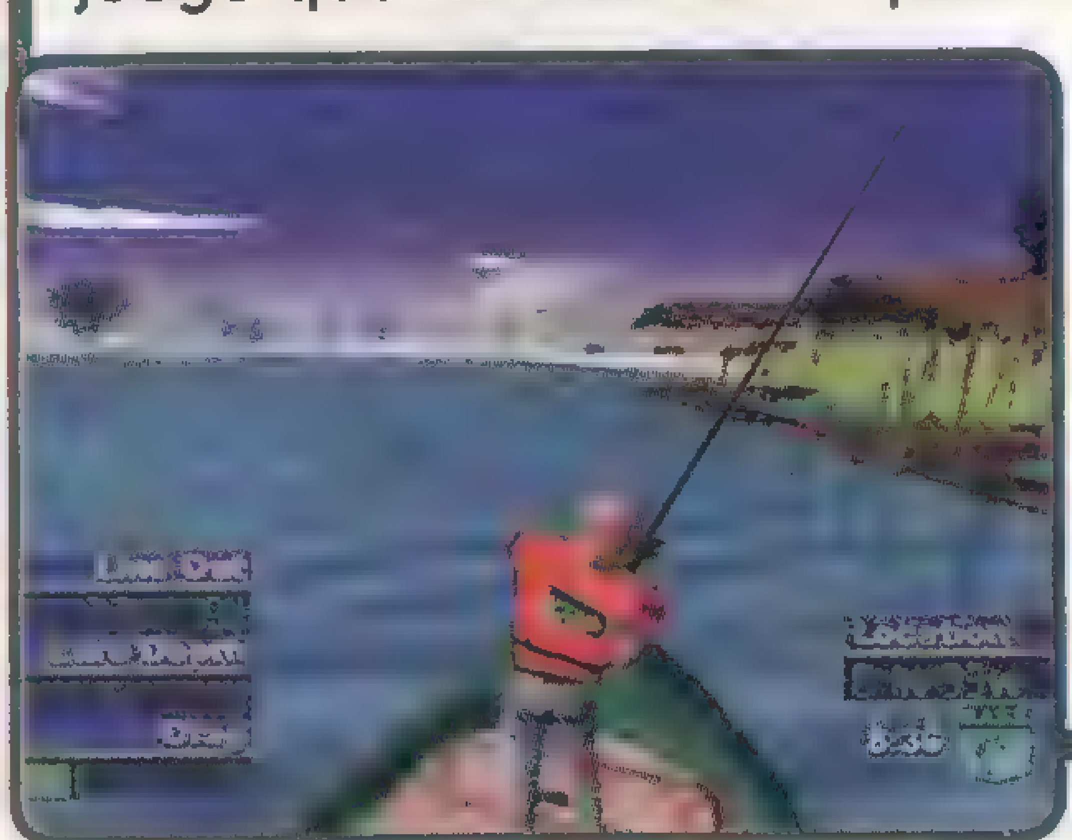
Categoría: Deportes / Pesca

Fecha de Salida: Fin 1999

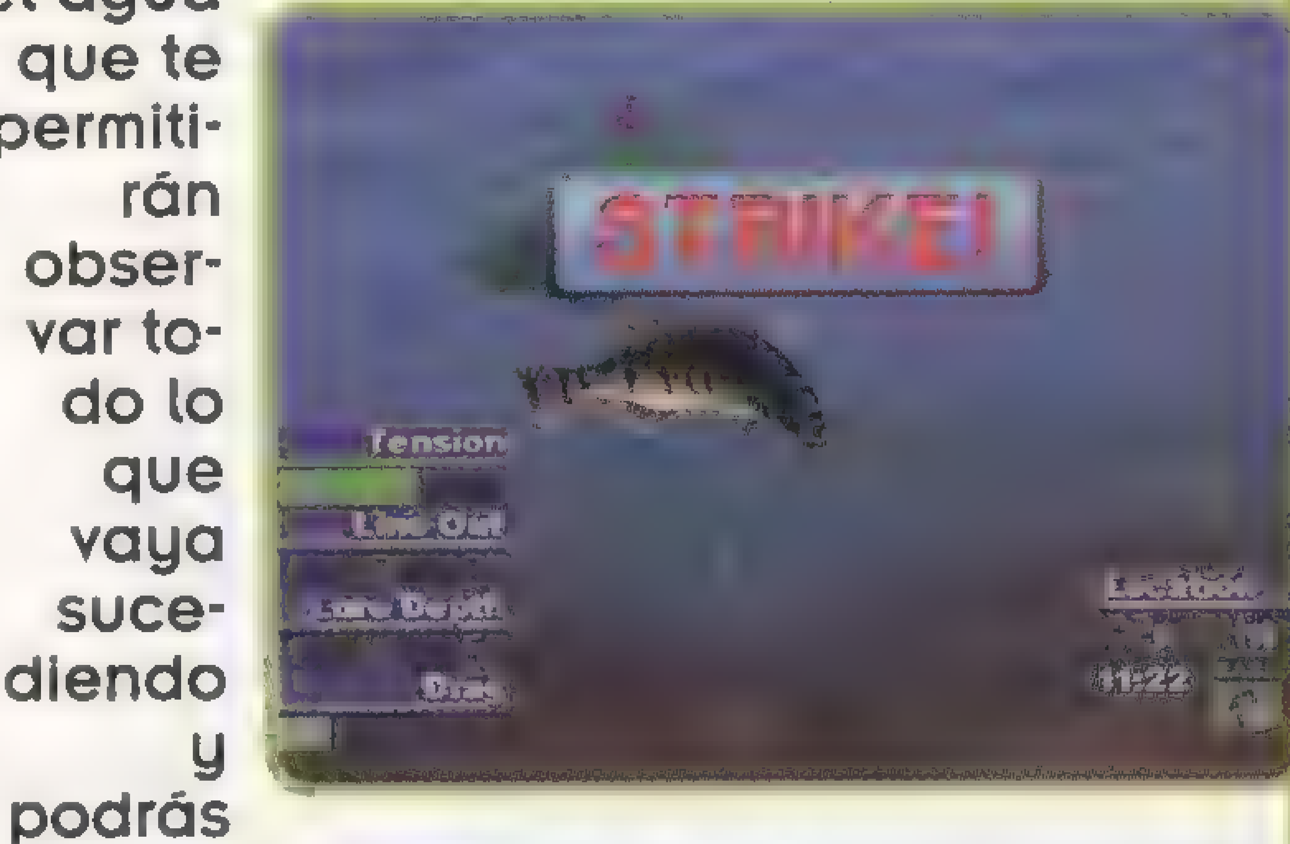


Este juego cuenta con muchos y variados lagos en tercera dimensión y tiempo real, para que se puedan llevar a cabo muchos torneos en los que deberás participar, los cuales tendrán presentaciones tipo televisión. Por cierto, estos sitios, están basados en lagos que existen realmente en los EU (se trata de representar lo más fiel posible la topografía del lugar, así como el medio ambiente). Además habrá entrevistas, comentarios y tips sobre pesca del veterano Shaw Grigsby y el campeón de B.A.S.S., Roland Martin, pues aunque no lo creas, existen programas dedicados a la pesca en los EU en los que se dan tips y todo... ¡vaya desperdicio de tiempo!

Otra cosa muy buena es que puedes editar a tu pescador, ya sabes, su sexo, edad, etc. para que personalices más tu juego. Bassmasters 2000 es uno de esos títulos que están enfocados a toda la familia y que no son muy difíciles de aprender a dominar, y debido a la abundancia de lagos en nuestro querido país, es muy probable que alguien prefiera jugar un título de pesca a uno de basquetball, aunque tenga poca difusión este deporte. Aunque Bassmasters 2000 es un juego que no está tan enfocado al mercado latino, no podemos desmerecer el buen trabajo realizado en este título.



Aquí, el chiste no es sólo lanzar el anzuelo al agua, sino que debes probar diferentes opciones y maneras de pescar (hay que tomar en cuenta distintas cosas como el tipo de carnada que vas a usar, así como el anzuelo y hasta la caña); el realismo es muy bueno, pues también tiene vistas bajo el agua que te permitirán observar todo lo que vaya sucediendo y podrás ver qué clases de peces hay. También encontrarás una tienda con todo lo que un buen pescador necesita para gastar el dinero que vayas ganando en los torneos, además de que podrán competir dos jugadores gracias a la pantalla dividida y sentir el tirón de los peces con el Rumble Pak y gráficos excelentes apoyados por el Expansion Pak. Por cierto, gracias al poder del procesamiento del N64, no sólo es posible representar fielmente los movimientos y gráficos de un pez, sino que se logró hacer un programa de Inteligencia Artificial lo más apegado a la realidad, que emula la forma de comportarse de ciertos peces según la temporada en la que pesques, la clase de pez y otros elementos.








CLUB
Nintend

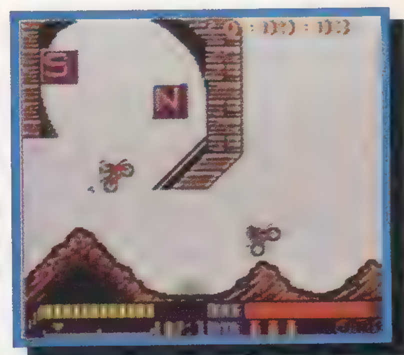

HYBRID HEAVEN

previo

Motocross Maniacs 2

De unos meses para acá, nos hemos visto invadidos por una serie de adaptaciones que se están haciendo de juegos clásicos de la época de los 8 y 16 Bit en el Game Boy Color. Esto podría sonar como a algo muy trágico (ya sabes, cosas como que "a los programadores ya se les está acabando la imaginación" y cosas por el estilo) pero ya que uno lo piensa bien, no es tan malo, ya que los jugadores que tienen poco tiempo jugando tendrán la oportunidad de conocer títulos que quizá hasta sus padres tuvieron o jugaron en sus viejos tiempos; o los que ya estamos algo pasaditos (¿de edad?) podemos ponernos un tanto nostálgicos. Bueno, esto lo decimos porque Konami, de entre su amplia variedad de juegos que piensa lanzar para el GBC ha considerado la secuela de un gran clásico del GB: Motocross Maniacs. El original apareció a la venta en Enero de 1990, y ahora casi 10 años después veremos la continuación de este título.





Compañía: KONAMI

Compatible: GAME BOY COLOR

Clasificación: EVERYONE E — CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por: KCE — KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA

Memoria: 8 megabit

Categoría: Motocross

Fecha de Salida: Agosto 1999

En la versión original, tu personaje manejaba una moto la cual tenía que completar ciertos recorridos en distintos escenarios. Una de las particularidades de estos escenarios, es que la vista era en "Side Scrolling" y gracias a eso se podían incluir escenarios bastante peculiares, en los que predominaban las rampas, las superficies irregulares y las vueltas de 360 grados o mejor conocidos como "Loops". Cada escenario lo debías terminar en un tiempo límite para poder avanzar hacia otro circuito, pero para ayudarte en tu recorrido, podías encontrar ciertos ítems y poderes si ejecutabas algunos movimientos, como un "Flip" o giro en el aire.

¿Por qué explicamos cómo era la primera versión de este título? Pues muy simple: Motocross Maniacs 2 mantiene la misma esencia que el primer juego, pero con obvias mejorías que le fueron hechas para aprovechar su compatibilidad con el GBC. Primero que nada, se aumentó la cantidad de escenarios y pistas, y además se puede modificar en cada una de estas el número de vueltas que puedes dar. Otra adición importante es el hecho de que puedas editar tus propias pistas y dejar que tus amigos corran en ellas. Este juego también te da la posibilidad de competir con otra persona de forma simultánea mediante el Cable Game Link. Como en otros juegos de carreras, MTM2 te permitirá grabar un "fantasma" de tu mejor recorrido para después competir contra él y obtener algunos modos de juego secretos.

Bueno, pues ya pronto podremos jugar este clásico (o secuela de clásico) de Konami. Tal vez para estos momentos, aún con la mejoría que se le hizo en gráficos éste pueda parecer un juego bastante sencillo; y si lo es, pero es sencillo como otros juegos como Space Invaders o Tetris, donde su simpleza es su mayor mérito.





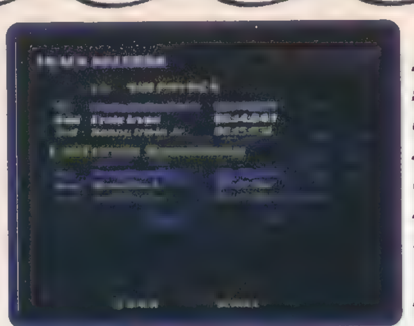


Este es un título bastante conocido por los fans de las carreras de automóviles, sin duda es uno de los favoritos de los aficionados a las competencias que tienen un toque más realista y con muchos elementos detallados que lo hacen bastantante veraz y aceptable para todo aquel que guste de andar cambiando opciones y revisando estadísticas. Por cierto, si tú sabes o recuerdas qué son las carreras NASCAR, estas son carreras en vehículos de estructura un tanto más tradicional que las que se emplean en la F1. Pero al igual que la categoría antes mencionada, estas carreras se llevan a cabo en circuitos. Otro dato amarillista es que la gran mayoría de accidentes que ves en las secciones espectaculares o de programas morbosos se dan en este tipo de carreras.

Nascar 2000 es la más reciente adaptación de esta franquicia de EA Sports. Como toda secuela ahora cuentas con más opciones y cosas. Sin embargo, el manejo de los autos y la jugabilidad sigue siendo un tanto rígida, pero puede considerarse aceptable de todas formas. Otra mejora del anterior NASCAR a éste, se da en la cuestión gráfica, pero no esperes encontrar un "salto cuántico" de un juego al otro: Sólo se trata de una mejoría que hay que estudiar mucho para notarla, pero mejoría a fin de cuentas. Vamos a mostrar NASCAR 2000 un poco más para que conozcas todo lo que nos ofrece este juego.

Este tipo de opción casi no es muy visitada por los videojugadores, pero a veces vale la pena que le echemos un vistazo, pues así conocemos mejor a las personas que hacen posibles los juegos que tanto nos divierten (o en su defecto, los que más nos aburren y así dirigir mejor nuestras opiniones) y además puedes ampliar más tus conocimientos como videojugador. Podemos observar a los miembros tanto de EA Sports como los de Stormfront Studios.

Dentro del menú principal encontramos los modos de juego y otras cosas importantes, veamos primero las que debemos revisar y modificar antes de empezar un juego y también los créditos.

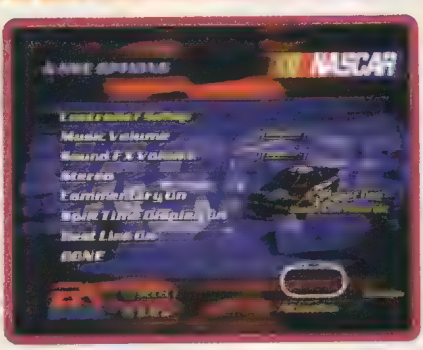


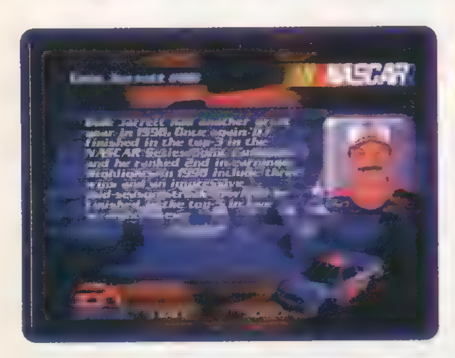
Track Records

Este es uno que siempre vemos cada vez que hacemos una competencia muy buena o que mejoramos nuestras marcas. Como ya te imaginarás, aquí puedes ver tanto tus récords, como los de los competidores programados, que por cierto son récords impuestos por los pilotos reales de este tipo de competencias en las pistas. ¿Serás tan bueno como para romperlos?

Game Options

Dentro de esta opción puedes cambiar y seleccionar muchas cosas como la configuración de los controles, el volumen de la música y los efectos de sonido, seleccionas el tipo de sonido (mono o stereo), si quieres comentaristas o no y si quieres que aparezcan en pantalla los tiempos de cada vuelta.





Driver And Car Info

Para que conozcas mejor a los corredores, revisa esta opción donde viene una pequeña reseña sobre cada piloto, además del coche que utliza. Obviamente los pilotos y los coches que encontrarás en esta pantalla son los corredores reales de este tipo de competencias, pues al tener la licencia de la NASCAR, EA puede emplear estos recursos para hacer este título más llamativo para los fans de este deporte. Algo que debemos poner en énfasis (aunque se trate de un detalle meramente estético) es lo bien que se ven las fotos de los corredores, ¡cada vez los juegos están mejor hechos!

Ahora sí. vamos con los modos de juego; debes tomar en cuenta que dentro de cada uno de estos, hay opciones que cambian la competencia, pero te recomendamos practicar bastante si no has jugado algún título de NASCAR para que te acostumbres a la movilidad.



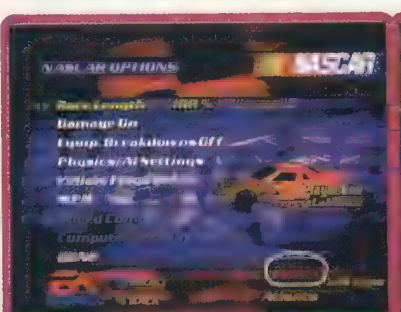
Quick Race



Si eres muy desesperado, o de plano sólo quieres jugar mientras preparan el desayuno, esta opción te será muy útil. Aquí inicias una carrera predispuesta y con la alineación ya acomodada, así que sólo debes acelerar y ganar esta sencilla carrera, que es como si hubieras elegido Single Race.

Single Race

Esta es una carrera como en Quick Race, pero aquí sí debes hacer cambios y configurar detalles antes de correr. Para que no te pierdas, te vamos a detallar rápidamente cada opción.
En NASCAR Options puedes elegir la duración de la carrera, la cual puede ser de tres vueltas mínimo ¡hasta 393!, puedes seleccionar el tipo de daños que quieras que sufran los automóviles, si quieres las banderas amarillas, el tipo de medición de velocidad (km/h o MPH), si quieres autos contrarios y la velocidad de éstos. Dentro del menú de Single Race debes seleccionar la pista, el coche, el número de jugadores, las estadísticas de tu auto y tres cosas más. En Practice pasas varias veces la pista para conocerla, en Qualify corres sólo para determinar la posición en la que vas a empezar y Race es ya la carrera en forma.



















Championship





Pero si quieres correr profesionalmente, entra en este modo y selecciona entre una nueva temporada o una que ya hayas jugado. Después selecciona a tu corredor y ajusta algunas de las opciones que ya mencionamos en Single Race. Luego deberás practicar, calificar y correr para entrar en la temporada y correr en serio. También puedes cambiar las estadísticas de tu automóvil. Gracias al uso del Controller Pak, podrás guardar todos tus datos y avances en este modo de juego que es bastante largo.

Dentro de la pausa encontrarás opciones muy útiles como la repetición instantánea, que se puede observar desde varios ángulos (incluyendo a los demás competidores), las estadísticas de la carrera, las posiciones y el sonido.

Algo muy chistoso es que las situaciones que sucedan en la carrera serán publicadas en los periódicos, así que si llegaste en primer lugar, serás un héroe, pero si chocaste o te retiraste de la carrera, ¡serás la burla de todos los competidores!





También algo muy bueno son las variadas cámaras con las que cuenta el juego y los pits son también muy interactivos. La opción de dos jugadores está muy bien, no se pierde la calidad de los gráficos dentro del juego.

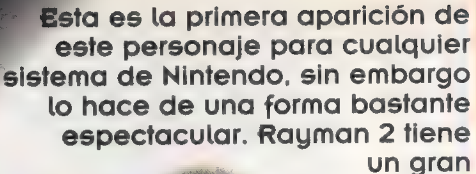
Como ya te habíamos comentado, la movilidad es bastante rara, el realismo del juego y las opciones son buenas, pero la jugabilidad del vehículo deja mucho qué desear. La razón es que no sabemos si es muy lenta la respuesta del control o los frames corren un poco lento.



Te recomendamos que observes muy de cerca la repetición instantánea, puedes verificar dónde y cuál fue tu error o si algún competidor te causó la colisión. También dentro de esta opción puedes revisar a los demás participantes para que sepas cómo van y sus posiciones al momento de tu accidente. Puedes manipularla de varias maneras y de distintos puntos con respecto a la cámara.

NASCAR 2000 tiene elementos totalmente renovados del anterior juego. La movilidad ya está mucho más mejorada, pero sigue siendo un poco difícil por el factor de los valores reales y la simulación que programaron. Otra cosa en la que trabajaron mucho es en la simulación de los daños del coche. Por otro lado la música está "entretenida" pero permanece en segundo plano. En general estamos hablando de un juego bien hecho, sin embargo tiene el mismo problema que el anterior: La poca difusión de este deporte en nuestro país. Si eres fan de las carreras y puedes conseguir este título, te pasarás un buen rato, de lo contrario no te perderás de mucho.





previo

RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE

Ubi Soft
Compañía

Accesorios

Jugadores

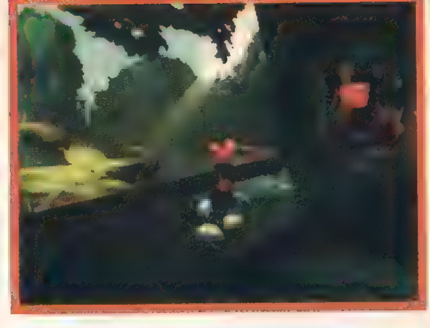
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollador
Ubi Soft

256 megabits
Memoria

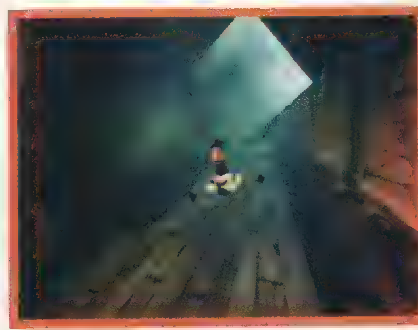
Acción Aventura
Categoría

Otoño 1999
Fecha de Salida



Esta es la primera aparición de este personaje para cualquier sistema de Nintendo, sin embargo lo hace de una forma bastante espectacular. Rayman 2 tiene un gran potencial para jugadores de todas las edades.

Gracias a sus gráficos al igual que su historia, cualquier persona lo puede jugar. El control o "Gameplay" es de lo mejor, digamos que es como un "equivalente" al Super Mario 64 cuando éste apareció, así que podrás jugarlo sin ninguna dificultad. A decir verdad, llegamos a pensar que Rayman 2 sería sólo UN TITULO MÁS de aventura, sin embargo los chicos de UBI Soft han demostrado el por qué llevan tanto tiempo en su desarrollo.

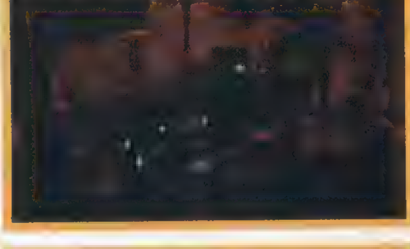


Historia:

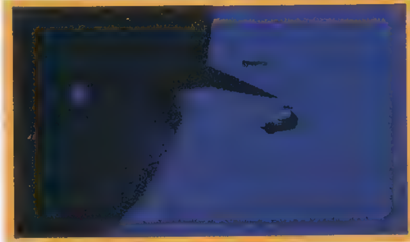
Después de que Rayman logró erradicar a los Piratas de Oblivion de su preciado planeta natal, nuestro héroe ya no necesitaba más de sus poderes, por lo que se dedicó a una vida cómoda y tranquila. Sin embargo, el capitán de los piratas, Razor Beard, no se pensaba dar por vencido tan fácilmente, por lo que reclutó más tropas y se encaminó a terminar lo que había comenzado.



El pronto regreso de los piratas fue una gran sorpresa para todos los habitantes de este planeta. Su primer objetivo fue el de capturar a Rayman y seguir con sus planes de encarcelar a todas las pobres e indefensas criaturas para venderlas a un circo intergaláctico. Para desgracia de Rayman, los Piratas de Oblivion comenzaron a hacer funcionar sus máquinas, para bloquear la entrada de la luz del sol y el brillo de las estrellas. Tiempo después de esta tragedia, los piratas capturaron a un buen amigo de Rayman: Globox y lo encerraron junto con su amigo. Lo bueno es que Globox traía un presente para nuestro héroe de parte de la hada Ly. Al entregarle a Rayman unas cuantas Silver Lums, obtuvo la fuerza necesaria para salir del barco Pirata junto con Globox, sin embargo, antes de caer a tierra, Globox se pierde en el aire, y tristemente los amigos se separan. Así comienza la nueva aventura de Rayman en busca de la libertad de sus amigos y de todos los habitantes de su planeta.







Como podrás darte cuenta, la historia es buena, ya que te dan un buen motivo para una secuela. Por otra parte, el desarrollo de la trama y los diálogos son muy entretenidos. No nos gustaría adelantarte demasiado o por lo menos contarte mucho de la historia porque en verdad se pone bastante bueno desde el principio. Lo que sí te podemos decir es que hay bastantes personajes que interactúan con Rayman e influyen en sus habilidades y poderes. Mejor pasemos a ver a las criaturas antes de que "hablemos de más".



Personajes:



Rayman: Como ya lo explicamos, él es nuestro héroe que dará todo por salvar a su planeta junto con sus habitantes. Los poderes y habilidades de Rayman dependen mucho de los objetivos que completes o de los mismos niveles, pero eso lo veremos un poco más adelante.



Globox: El amigo más cercano de Rayman y el personaje que lo impulsa a salir de su captura. Al escapar de uno de los barcos piratas, Globox y Rayman se separan, por lo que representa una gran responsabilidad para Rayman el encontrar a su amigo sano y salvo. De hecho, en alguno de los niveles, deberás hacer que este simpático personaje te eche una mano para seguir tu camino.

Murfy: Estos insectos verdes, te ayudarán en lugares y situaciones específicas. ¿Cómo? Pues diciéndote qué es lo que tienes que hacer y qué botones tienes que utilizar para lograr cierto movimiento que necesites saber. La verdad son de gran ayuda pues casi nadie lee todo el instructivo antes de comenzar a jugar ¿no crees?





Ly: Ella es el hada del bosque, quien desde la aventura anterior ha ayudado a Rayman en las situaciones más difíciles. Desgraciadamente, también ha sido capturada por los piratas, por lo que tendrás que buscarla antes de que sea demasiado tarde. Una vez que la encuentres, ella te irá dando poder para que enfrentes a estos bandidos intergalácticos.

Polochus: Este personaje es el dios de los sueños, sin embargo, gracias a que las máquinas de los piratas están bloqueando la luz del sol y las estrellas, es el único que puede enviar a Rayman hasta las mismas entrañas de la nave pirata de Razor Beard y erradicar las tropas piratas de una vez por todas. Pero para despertar al dios de los sueños, Rayman debe encontrar las 4 máscaras que se encuentran a lo largo del planeta, obviamente resguardadas por criaturas místicas en templos llenos de peligros.



Smallbeings: Estos reyes te pueden ayudar bastante en tu búsqueda por las máscaras de Polochus, dios de los sueños.



En cada nivel encontrarás a uno de ellos, así que búscalos bien, pueden estar encerrados en cualquier parte, sólo necesitas abrir bien los ojos y saber qué movimiento utilizar para alcanzarlos.

Personajes:

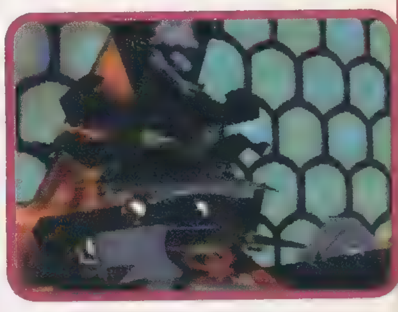


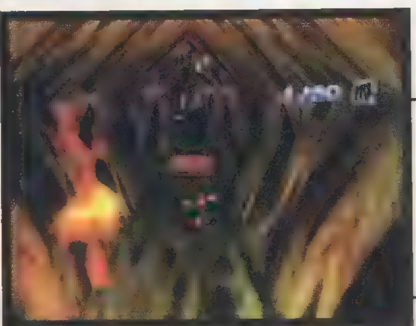
Piratas de Oblivion:

Una horda de robots que se encuentran bajo las órdenes de Razor Beard, capitán de dichos piratas. Ellos hacen todo el trabajo pesado para construir máquinas en los planetas que colonizan, así como capturar a toda clase de criaturas para venderlos a los circos intergalácticos.

Razor Beard:

El es el capitán de los Piratas de Oblivion (el malo en jefe). Después de la humillante derrota contra Rayman, Razor Beard regresa para tomar venganza y antes que nada, manda a construir unas máquinas para que bloqueen la luz del sol y las estrellas, fuente de energía de Rayman, para comenzar su ataque sin que nada ni nadie interfiera en su contraataque.





Lums y otros elementos:

Dependiendo del color de los insectos que Rayman se encuentre, será como te ayuden. Veamos esto más en detalle, pues son de gran utilidad. También debes hallar unas jaulas para liberar a varias de las criaturas del planeta.



Lums Amarillas:

Estas Lums son las que principalmente debes encontrar ¿para qué? Pues para que Rayman recupere todo su poder. Entre más Lums amarillas tengas, tus golpes serán más fuertes y eliminarán más rápido a tus oponentes. Así que no permitas que se te escape ninguna.



Lums Verdes:

Ellas representan un tipo de media meta, por lo que si después de tomar una de estas Lums, eres vencido, regresarás a donde tomaste la última de éstas.



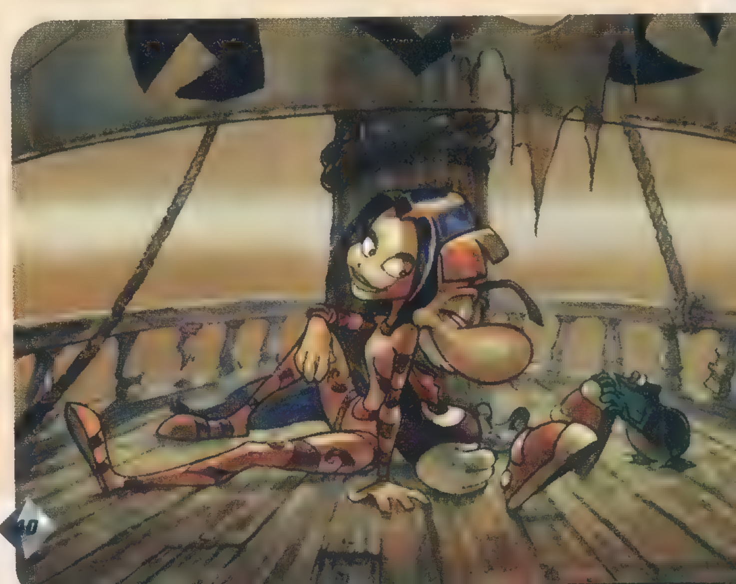
Lums Azules:

Como Rayman también tiene que buscar diferentes cosas bajo el agua y no siempre hay un pez gigantesco que suelte burbujas con aire, estas Lums le dan un poco de oxígeno para que logre llegar a su destino.



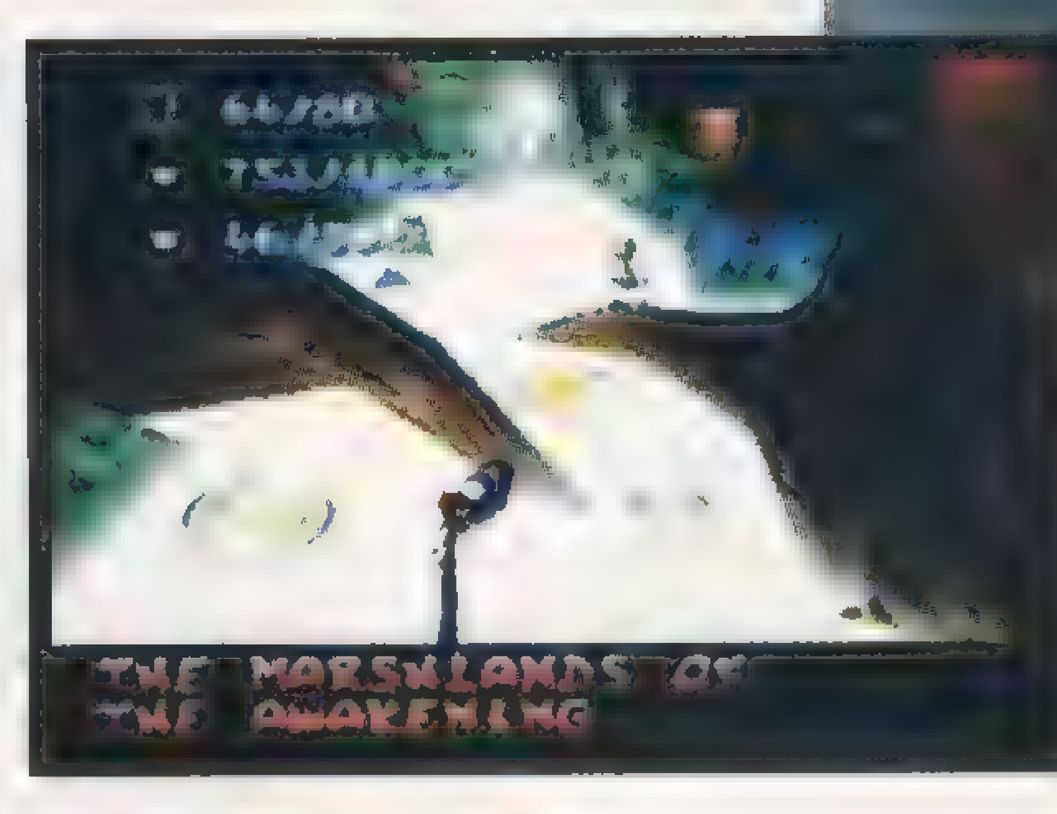
Lums Rojas:

Capturando estas Lums, Rayman recuperará parte de su energía perdida. Si Rayman tiene poca energía, no dudes en buscar varias de estas Lums para evitar que te regresen demasiado en la escena. En algunas ocasiones, cuando agarras una de estas Lums, se escucha un reloj haciendo "Tic, Tac", eso significa que han aparecido varias Lums rojas que sólo permanecerán unos segundos, por lo que tendrás que darte prisa si quieres agarrarlas todas.



Jaulas: Como podrás suponer, los piratas han capturado a varias Lums Amarillas y algunos reyes Smallbeings dentro de jaulas. Rómpelas para liberar a las criaturas que se encuentren dentro y así alcanzar un porcentaje mayor de criaturas salvadas y además esto te ayuda para incrementar tu energía

Niveles:



Rayman cuenta con bastantes movimientos para superar los obstáculos con los que se encuentra, sin embargo, varían mucho dependiendo de las situaciones y complejidad de los niveles, así que mejor veamos cada uno de los escenarios para que te des una mejor idea de todo lo que puede hacer Rayman.

The Fairy's Glade



Lo primero que se te presenta en este nivel es que tienes que nadar para encontrar unas cuantas Lums escondidas. También deberás de hacer uso de las manos de Rayman para escalar o aferrarte a las vainas y así alcanzar lugares altos o algo lejanos. De hecho, aquí te enfrentarás a los primeros piratas, así tendrás la oportunidad de perfeccionar tus técnicas de ataque. Encuentra y desactiva los switches para abrir las diferentes puertas. Por cierto, aquí también tendrás que aprender a cargar con barriles de dinamita y emplearlos sabiamente. Otro punto importante es saber utilizar los "aros" que están en el aire, recuerda que cada uno tiene una distancia determinada a la que te puedes agarrar de él.







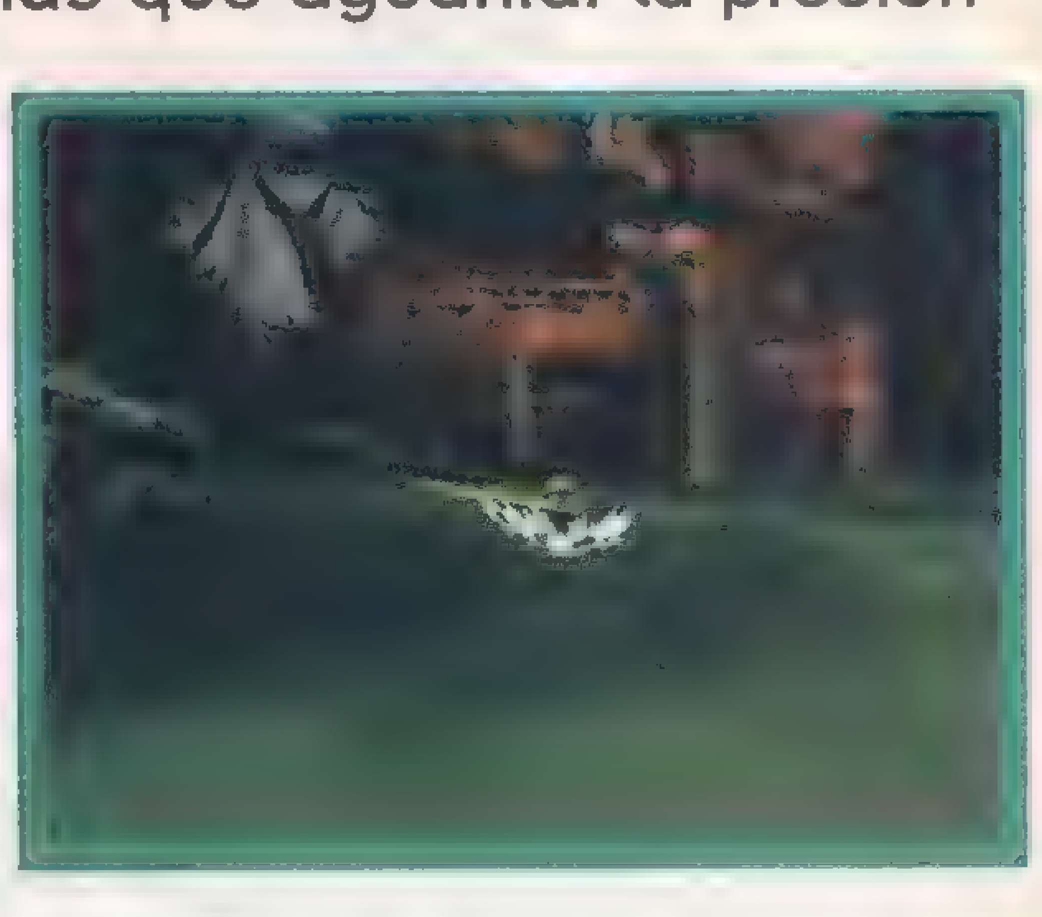
Learn

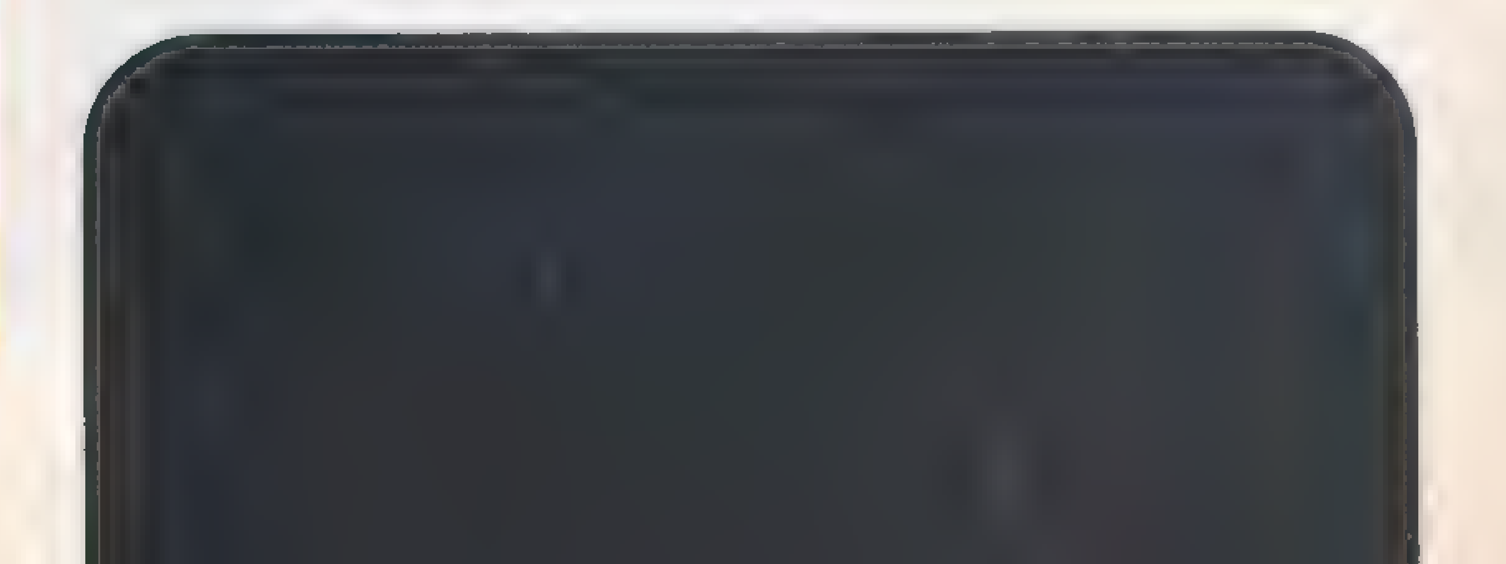


Como te podrás imaginar, en este nivel te dicen cómo realizar los movimientos más básicos para que te vayas acostumbrando al control, debes saltar, utilizar el cabello de Rayman como hélices para suavizar tu descenso y así superar grandes precipicios, la verdad nada muy complicado.

The Marshlands of Awakening

Aquí aprenderás a esquiar por las buenas o por las malas, ya que no te quedará más que aguantar la presión de esquiar sobre un pantano lleno de criaturas nada amigables. Al aparecer, éste es el primer nivel en donde puedes sacar el primero de los niveles extra, ¡ponte atento para que no lo pases de largo!





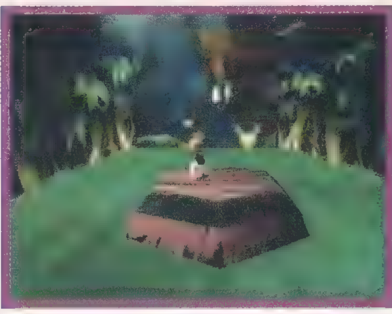


The Cave of Bad Dreams:

Este es el primer nivel extra, la verdad es que te recomendamos que regreses cuando tengas bastante nivel de energía, ya que sí que es muy difícil debido a los precipicios y la velocidad que necesitas para superar los obstáculos.

The Bayou:

Aquí eres perseguido por uno de los navíos piratas, de hecho te sigue muy de cerca, por lo que deberás ser rápido para saltar entre los puentes, ya que aparte de que el barco te está atacando, él te va destrozando los puentes por los que saltas, así que cuidado. Aquí encontrarás a unos piratas fortachones a los que tus golpes no les harán mucho daño, mejor guíalos hacia un precipicio y salta para que caigan al abismo.





The Menhir Hills:

Este nivel está de lujo, de hecho es el primero en donde tienes que cabalgar sobre un pequeño cohete con pies para poder atravesar un vasto camino lleno de peligros. Aquí encontrarás a un aliado de nombre Clarck que te ayudará a derribar algunos muros.



The Sanctuary of Water and Ice:

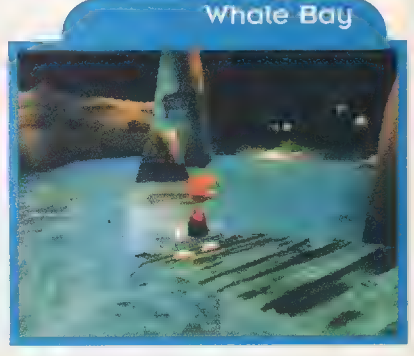
Este es el primer santuario en donde encontrarás una de las máscaras de Polochus, para que te pueda llevar hasta la Nave de Razor Beard, sin embargo no será nada fácil, primero tienes que abrir las puertas del templo encontrando 2 llaves, después deberás aguantarte la taquicardia en una de las escenas más rápidas de deslizamiento para llegar hasta el guardián de hielo, al cual tendrás que vencer para obtener la preciada máscara.



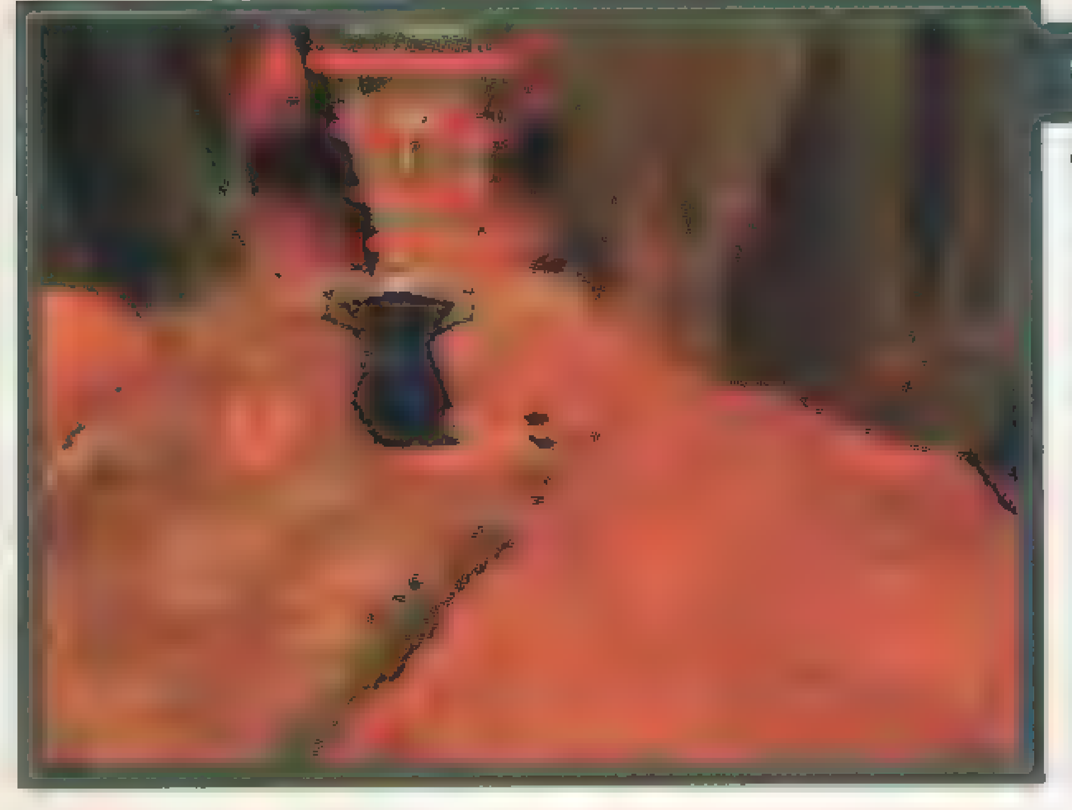


Whale Bay

Una de las atrocidades de los piratas es el haber capturado a las ballenas para utilizar su grasa para sus máquinas de guerra. Rayman tiene que salvar a la última para detener un poco los planes de Razor Beard. Este nivel es algo claustrofóbico, ya que debes nadar en busca de Lums Azules para evitar que nuestro héroe se quede sin aire. Una vez que logras liberar a la ballena, debes seguirla y capturar sus burbujas antes de que otros peces las tomen.

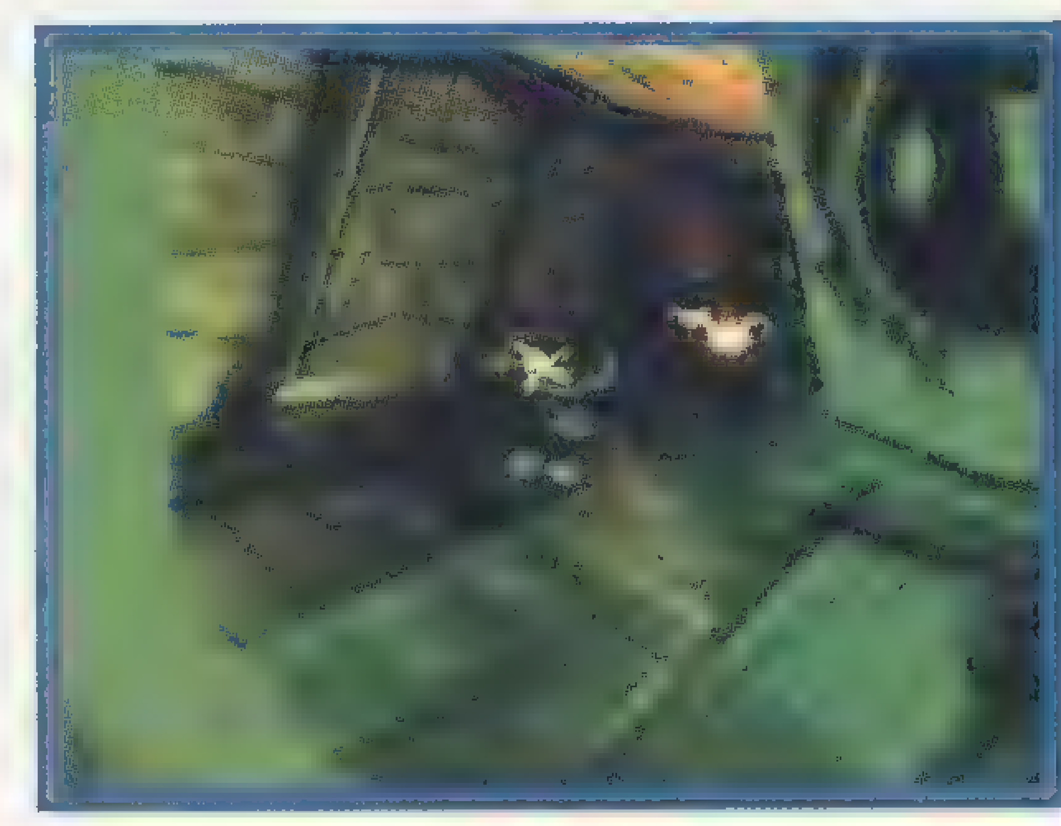


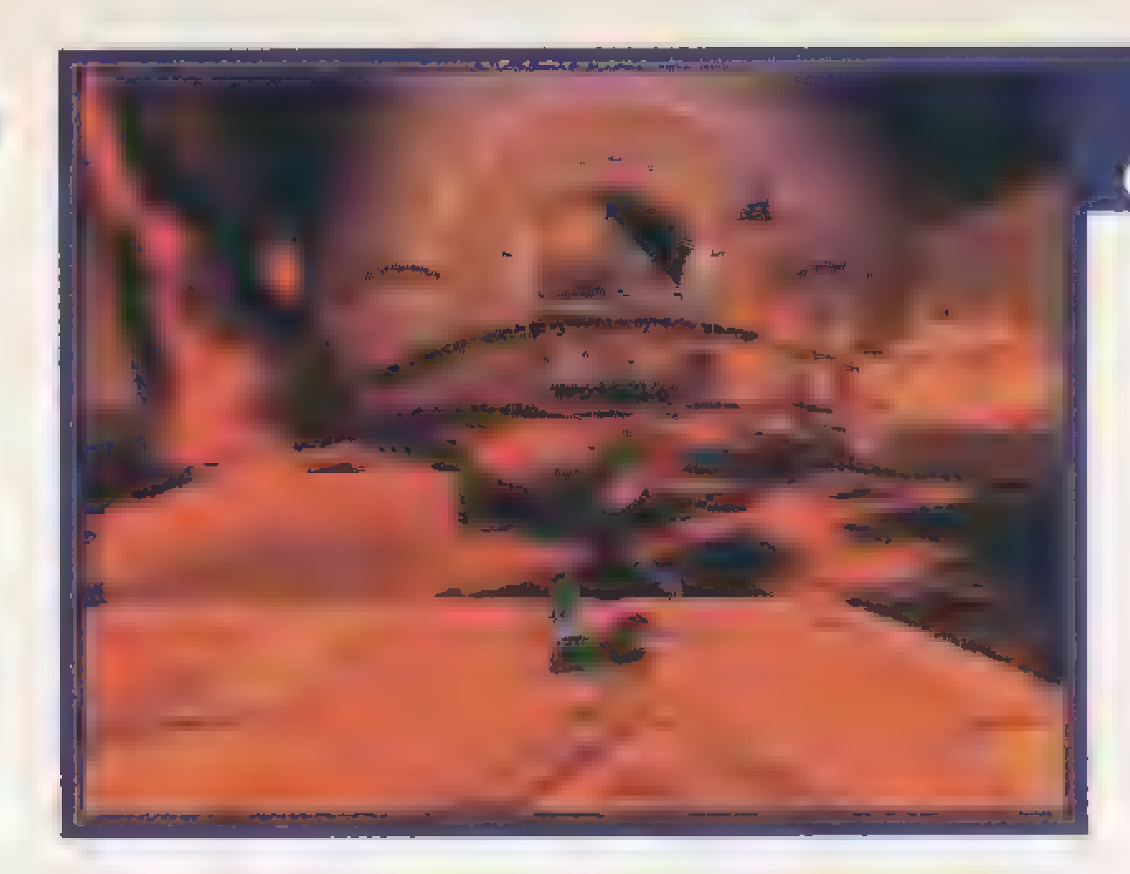




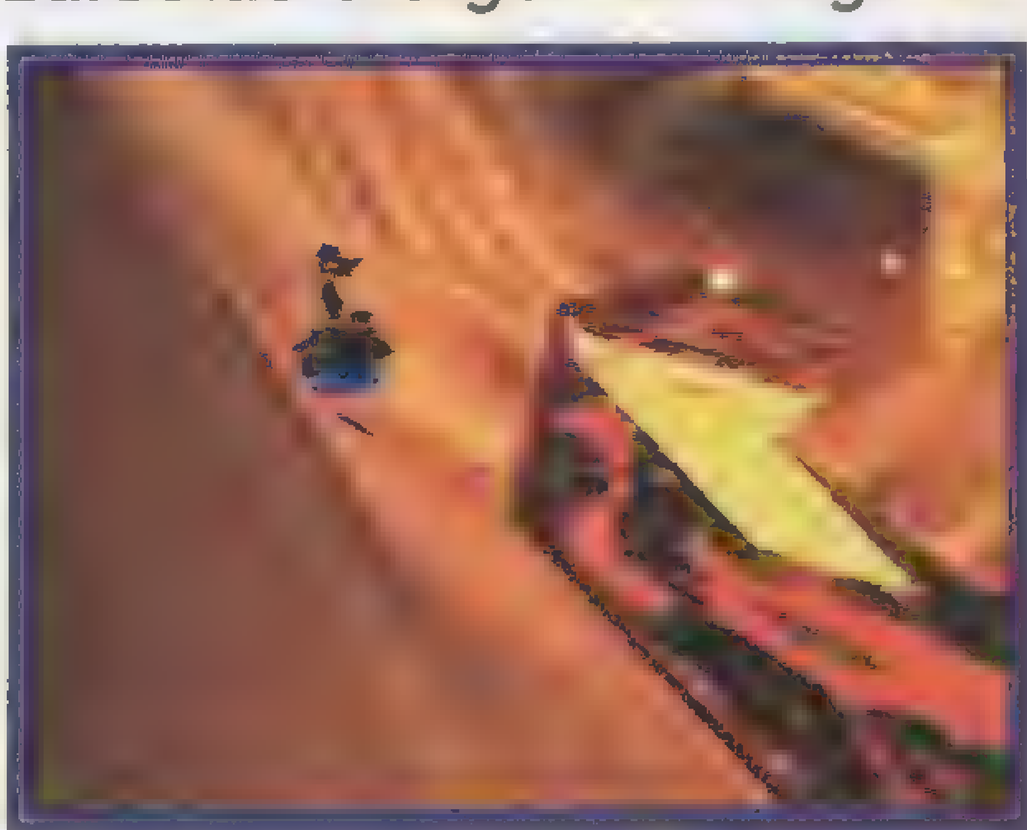
The Wilderness: Por fin, ya estás muy cerca de Globox, sin embargo, antes deberás pasar por el nido de una gran araña y así rescatar a tu amigo para que a su vez él te eche la mano con su habilidad para llamar a pequeñas tormentas, pero protégelo bien, ya que se espanta muy fácilmente. Recuerda que siempre tienes que ver bien todo el terreno, porque tal vez lo que buscas está bien escondido.

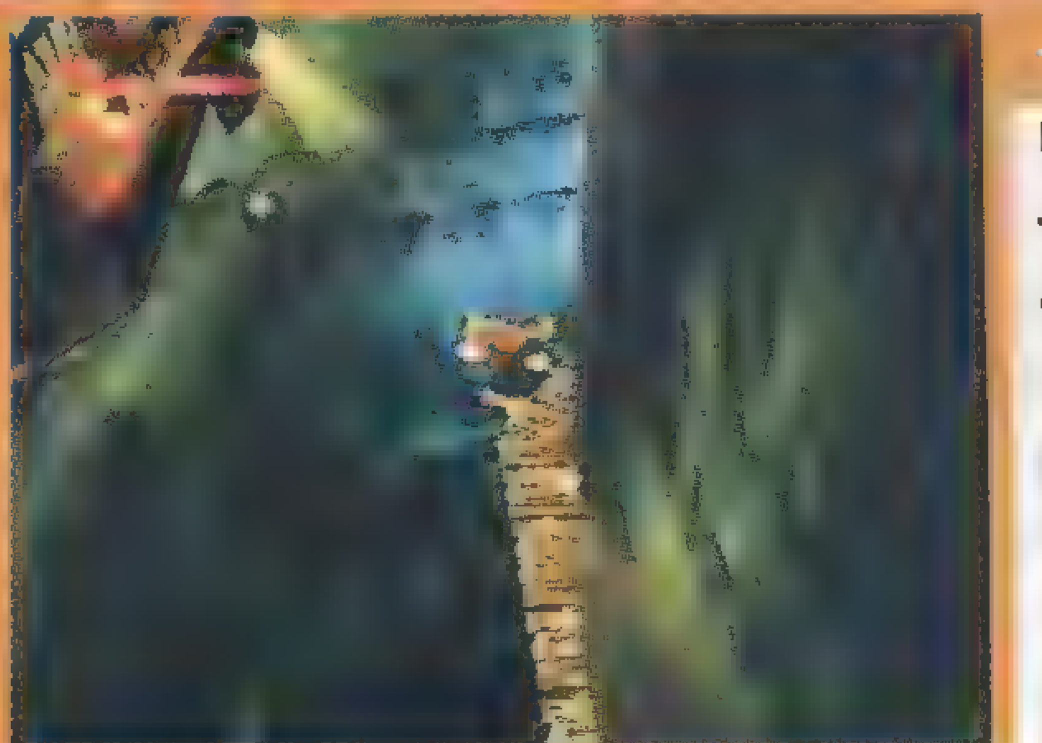
The Echoing Caves: Esta es una zona bastante bien resguardada de los piratas de Oblivion, así que antes que nada, deberás de encontrar los 4 switches y desactivarlos para poder entrar. Una vez adentro, debes volar utilizando los barriles de pólvora ¿cómo? Pues pasa cerca de una antorcha y saldrás disparado, el controlar el barril no es nada fácil, sin embargo debes recordar soltar el barril antes de que choque con algo.





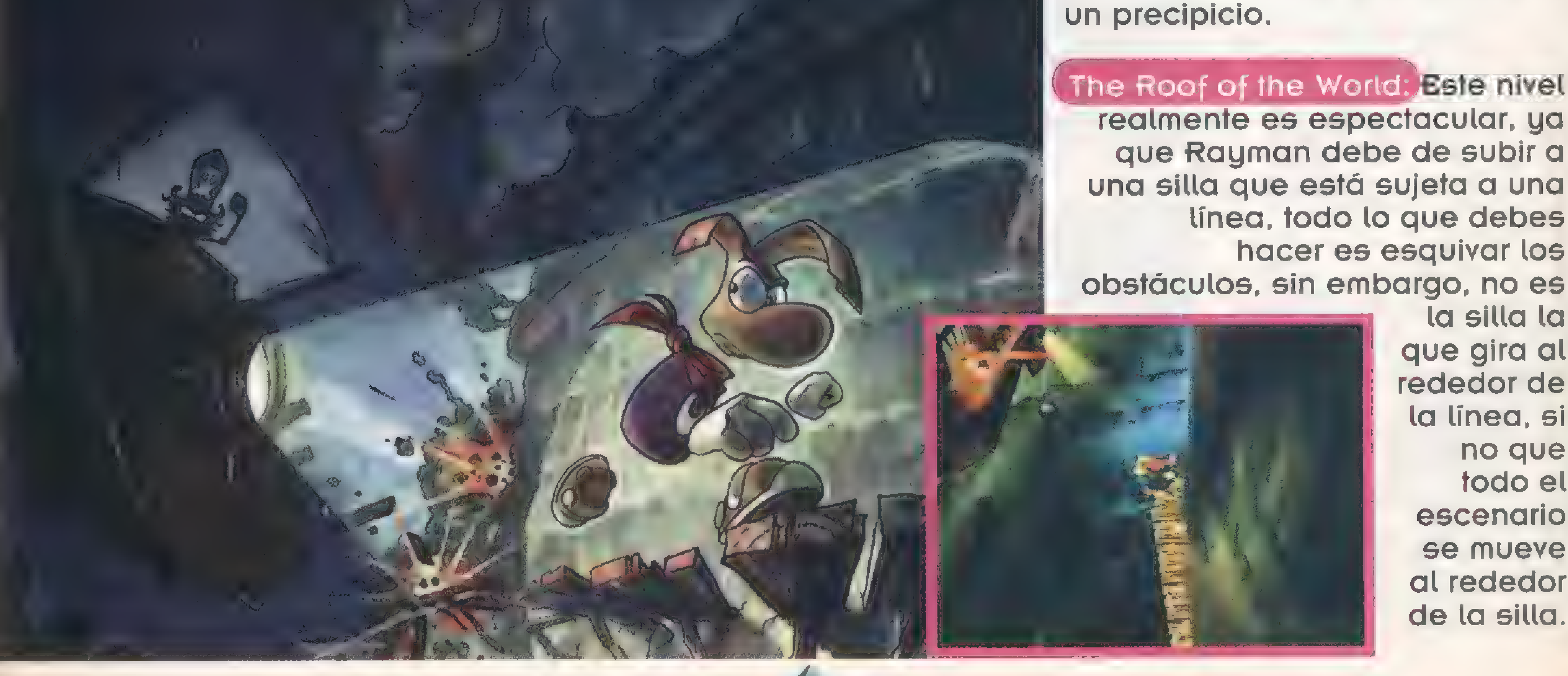
The Sanctuary of Lava and Fire: Este es un gran laberinto ubicado en un volcán activo, por lo que tendrás que fijarte muy bien en dónde pisas. Lo más trascendental de este nivel es el hecho de que en algunas plantas del nivel, crecen unas frutas, mismas que deberás de utilizar, ya sea para lanzárselas a algún enemigo o para subirte en ella y así poder avanzar sobre la lava ardiente. En verdad esta es una de las escenas más desesperantes del juego, sin embargo, no es imposible. Aquí encontrarás la segunda máscara de Polochus.

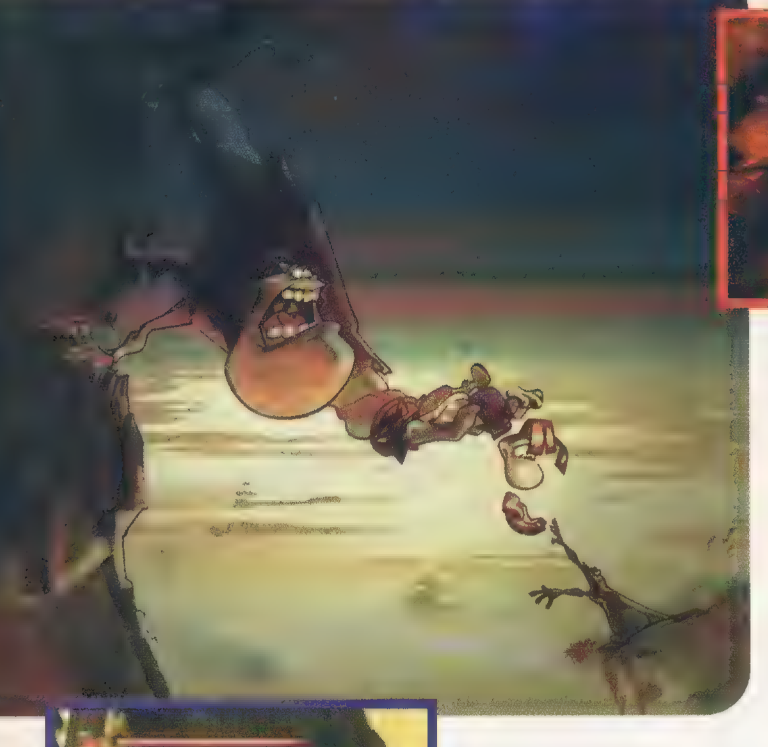




The Great Rift: Una vez más, Rayman es asediado por una de las naves piratas, sólo que en esta ocasión, los piratas te tiran con todo para impedir que sigas avanzando en sus nuevos dominios. En esta parte del juego la acción está "de miedo", ya que tienes que moverte muy rápido para evitar que caigas a un precipicio.

The Roof of the World: Este nivel realmente es espectacular, ya que Rayman debe de subir a una silla que está sujeta a una línea, todo lo que debes hacer es esquivar los obstáculos, sin embargo, no es la silla la que gira al rededor de la línea, si no que todo el escenario se mueve al rededor de la silla.

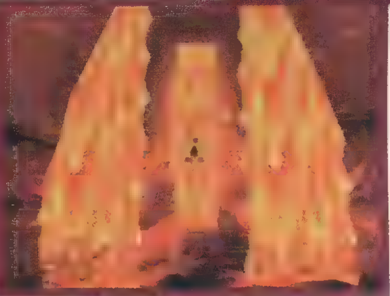




The Sanctuary of Earth and Stone: Este santuario está bastante complejo, ya que debes hacer acrobacias y teatro para pasar por todos sus niveles ¿como qué? Pues sólo tienes que ser rápido para saltar, preciso para caer y hábil, para resolver los misterios de este templo.

Beneath the Sanctuary of Earth and Stone: Aquí la cosa se pone peor que nunca, por lo que el hada Ly te da algo de poder para que puedas





subir o bajar a tu gusto al hacer el movimiento de hélice, pero a nuestro parecer, en lugar de hacerte un favor, parece que te lanza al rodeo ya que la dificultad de este nivel es muy alto, no sólo tienes que volar a través de estrechos y el impulso del viento te hace las cosas verdaderamente difíciles. Al llegar al centro de este templo obtendrás la tercera máscara, sólo falta una para que Polochus te lleve hasta Razor Beard.

Como te podrás imaginar, el juego aún tiene para mucho más, por lo que te presentamos algunas fotos extras de los niveles posteriores. Es increíble la cantidad de creatividad que han derrochado en este juego y créenos que sabemos muy bien que en cuestión de videojuegos, una foto te dice una 3ra parte de lo que queremos decirte, ya que tienes que ver la animación, escuchar la música y sentir el control, por lo que el comentario final de tus amigos de Club Nntendo es que no te dejes conformar con las imágenes que te presentamos o con lo que te contamos acerca del juego, Rayman 2 está tan bien hecho que merece que le prestes toda la atención, que lo juegues con calma, y que lo disfrutes, ya que hay muy pocos equipos de programadores que saben mezclar diferentes elementos para hacer un juego lleno de emoción, trama, acción y lo más importante diversión, como lo llegaron a hacer con este extraordinario título.





previo

Hot Wheels Turbo Racing

No sabemos a qué se deba, a lo mejor a la nostalgia de los programadores, pero últimamente han aparecido muchos títulos para el N64 basados en juguetes, como es el caso de los Micro Machines, los Playmobiles y ahora, por cortesía de Electronic Arts, se lanza un juego que se basa en los carritos más famosos del mundo: Los Hot Wheels. Pero dejémonos de introducciones estorbosas y veamos algo de lo que será este título (el cual, por cierto, se ve bastante bueno).





Electronic Arts
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Everyone E
Clasificación

Desarrollado por
Stormfront Studios

128 megabits
Memoria

Deportes Carreras
Categoría

Otoño 1999
Fecha de Salida



Si probablemente no sabes qué son los Hot Wheels, pues déjanos decirte que son unos autitos de juguete tan famosos, que cada año la compañía juguetera (o sea Mattel... ¡gol!), saca un nuevo modelo de cada auto y existe mucha gente que los colecciona (las Barbies son para las niñas lo que los Hot Wheels son para los niños). Habiendo aclarado esto, has de suponer ahora que Hot Wheels Turbo Racing es un juego de carreras, en donde los vehículos son estos autitos.



Lo primero que se nos ocurrió al ver este juego, fue compararlo un poco con el título de carreras más reciente de Electronic Arts, Beetle Adventure Racing, el cual fue muy sorprendente, tomando en cuenta la compañía que lo desarrolló (Paradigm Entertaiment). Pues bien, Hot Wheels no se quedó atrás y la primera impresión fue muy buena, tanto gráficamente como en movilidad.

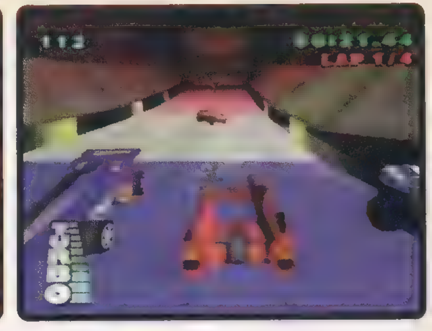
En el menú principal podrás elegir el auto que quieres usar, la pista en la que quieres correr y el tipo de carrera en la que quieres participar; en total hay cinco modos de juego: Exhibition Race, Airtime Challenge, Hot Wheels Cup, Practice y Practice Airtime.





Algo importante que hay que mencionar es que éste no es un juego de carreras como los demás y tiene muchas diferencias con Beetle Adventure Racing, sin embargo le encontramos muchas similitudes con Cruis'n World. Aunque HWTR está basado en autitos de juguete, a diferencia (también) de Micro Machines, aquí no tratan de simular una carrera entre juguetitos usando pistas que en la realidad se usarían, como mesas con platos y cubiertos de obstáculos o en jardines o mesas de billar, sino que usan autopistas de Hot Wheels, pero con ambientes originales (de esas autopistas que son canales de plástico que unes en distintas formas).



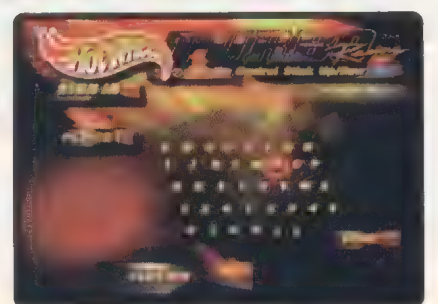




Como ya te lo habíamos dicho, este juego es muy parecido a Cruis'n World porque, independientemente de que debes llegar en primer lugar a la meta, un factor muy importante es el hacer piruetas en el aire, sólo que dependiendo de la carrera en la que estés, ganarás puntos o turbos, los cuales, ya te has de imaginar que te ayudan para ir más rápido. Lo que hace la diferencia con el título de Midway es que en aquel las pistas son más "rectas", por decirlo de alguna forma, y son más lineales; lo que encontrarás en HWTR son pistas muy defectuosas, con muchas rampas, múltiples caminos y "loops" (o sea, caminos con giros de 360°). Además existen una infinidad de atajos bien escondidos en cada pista. Algunos de ellos son bastante lógicos, pero existen otros en los que de forma suicida debes chocar contra algo que parece parte del escenario para abrir un camino secreto.



Si usas el Controller Pak, puedes crear un archivo con el nombre que quieras y con ese se guardarán los avances que vayas teniendo y así continuar en cualquier momento tus carreras. Si no usas este accesorio, puedes continuar también, pero usando Password.



Siguiendo con las similitudes con otros juegos de carreras, encontramos algo muy similar a San Francisco Rush; cuando chocas contra algún objeto totalmente de frente y a gran velocidad, tu auto explotará; si quieres recuperarte rápidamente, deberás presionar un botón y con esto, el CPU colocará automáticamente al vehículo de nuevo en la pista; esto quita un poco de tiempo, pero es más rápido que si te esperas a que termine de quemarse. También te sirve este movimiento en caso de que te trabes en algún lugar o vayas en sentido contrario y estés totalmente desorientado.





La amplia variedad de vehículos que puedes elegir es un punto a favor. Hasta donde pudimos ver, al principio tendrás 21 autos para elegir, con varios diseños muy originales, obviamente, basados en diseños reales de Hot Wheels de varios años y modelos. Pero también hay bastantes coches ocultos, que deberás obtener haciendo cosas especiales en las pistas. Cada auto tiene particularidades, no sólo estéticas, sino mecánicas. Podrás ver el status de cada uno en la pantalla donde los eliges.





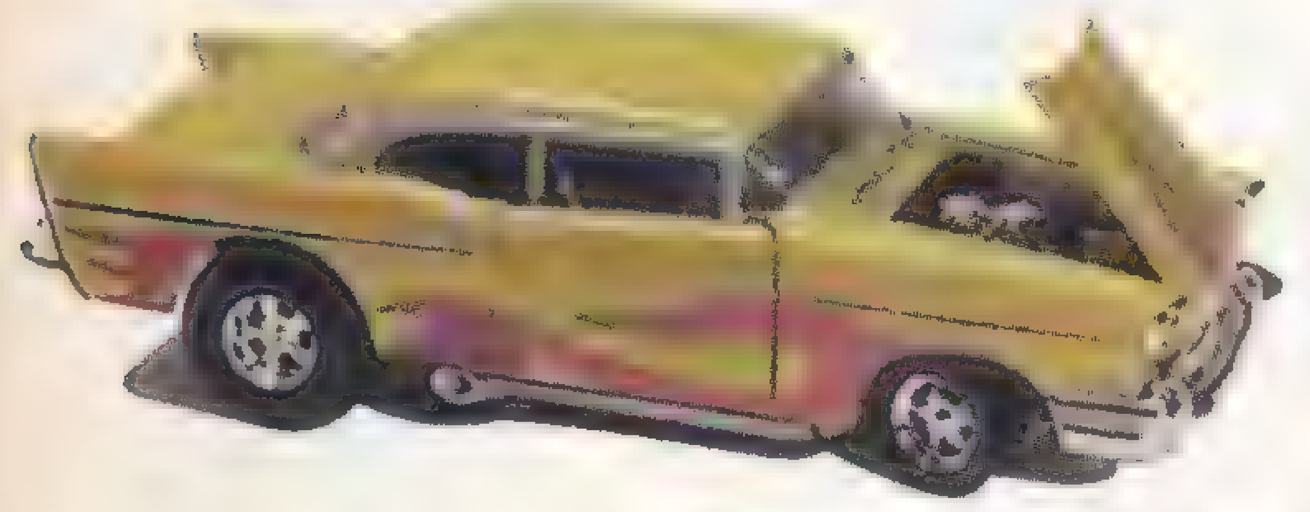
En este juego pueden participar dos jugadores simultáneamente, pero hubiera sido bueno que se pudiera jugar de cuatro, pero en fin, no todo se puede. Cuando juegan dos personas a la vez, la pantalla se divide horizontalmente. Lo bueno de esto es que los gráficos conservan la misma calidad y la misma fluidez, además es más divertido competir contra otro "humano" que contra el CPU.



Siendo de los mismos programadores, era de esperarse que hubiera alguna similitud con Beetle Adventure Racing; además de que los caminos son muy variados y muchos, hay vías alternas escondidas detrás de cajas, puertas, etc. Así que tendrás que ser muy observador en caso de que veas algo sospechoso.

Un toque original es que antes de comenzar cualquier carrera, aparecerá una pantalla con arte de los Hot Wheels, pero además te dan tips, de cómo jugar e inclusive, te dan pistas de los secretos del juego, como de los autos escondidos. También deberás estar atento a estas pantallas, ya que puedes descubrir algo útil.

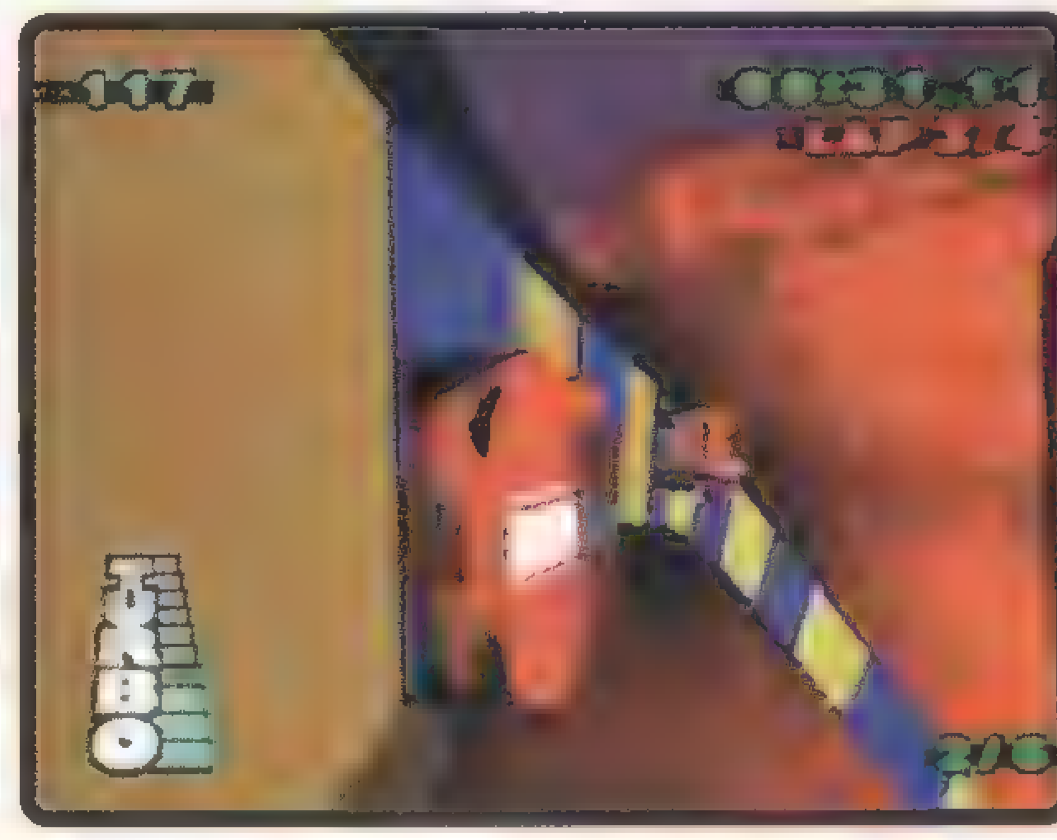




El manejo del control no es muy difícil y los botones que debes usar no son difíciles de memorizar. Puedes cambiar la configuración que viene por "default", pero te recomendamos no hacerlo, pues ésta no está nada de mal.







La movilidad es bastante buena y el sistema del juego tiene un nivel bastante alto de diversión, pues eso de andar haciendo piruetas y crear nuevas es muy entretenido. La música pudo ser mejor, pero no está del todo mal.

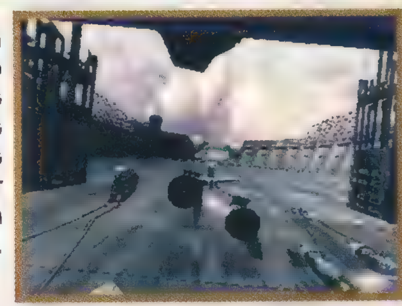
Habrá que esperar la versión final de Hot Wheels Turbo Racing a ver qué tal les queda pues esta primera revisión la hicimos de un prototipo, pero todo parece indicar que Electronic Arts ya le entendió a la programación de juegos de carreras de "relajo"... Por el momento es todo lo que te podemos decir de este juego y ya hablaremos de Hot Wheels Turbo Racing en otra edición de la revista, pues este título promete bastante.



SOS

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

STAR WARS EPISODE I RACER



Han llegado muchas cartas pidiéndonos trucos para Star Wars Episode I: Racer, y no los habíamos publicado porque queríamos que le sacaran el mayor provecho a éste título sin usar ayuda, pero bueno, ya pasó un buen rato, así que ya es hora de que los conozcan.



Dejas presionado Z y seleccionas con L. Terminando de poner la clave escoges "end" con L y aparece "OK".

Hay varios trucos, pero la mayoría se ejecutan usando un archivo vacío (si no hay, borra el que quieras con el botón C-Arriba) e introduciendo una clave en donde le pones tus iniciales a este archivo. Bueno, pues como instrucción general para las claves que tienes que hacer en esa pantalla, es necesario que dejes presionado el botón Z y seleccionar cada letra con el botón L. Si lo haces bien, verás que la clave que estás introduciendo va apareciendo en la esquina inferior izquierda. Una vez que hayas terminado de introducir la clave, selecciona con el botón L "end" y si aparece en la esquina "OK", significa que te salió la clave (recuerda que durante todo este proceso, debes dejar presionado el botón Z). Una vez que ya te haya aparecido el "OK", pon las iniciales como normalmente lo harías.





Este truco no es muy recomendable, ya que le quita mucho chiste al juego y definitivamente es más fácil terminarlo, pues eres 99% invencible y no te pasa nada (el 1% restante es porque sí explotas, si te caes en un abismo). Para ser invencible, sólo introduce la clave:

RRJABBA



Para invertir las pistas, muy al estilo del modo extra de Mario Kart, sin tener que terminar todo el juego, pon esta clave:

RRTHEBEAST

El Mirror Mode le agrega al juego más variedad y dificultad, porque es difícil acostumbrarte, si ya conocías la pista normal.

Todos los Cheats: Si quieres tener acceso a todos los Cheats, incluyendo el de Mirror Mode y el de Invencibilidad, introduce esta clave:

RRTANGENTABACUS



Como ves, después de activar este truco cuando pauses el juego, aparecerá el menú completo de Cheats. Unos son para variar algunos factores físicos de la carrera, pero definitivamente el mejor Cheat es el de Edit Vehicle Stats, pues ahí puedes cambiar las características de los Pod Racers hasta hacerlos 100% invencibles... bueno, 99%, recordemos que si te caes a un abismo, "...no importa de qué galaxia seas, eso debe doler..."

Activar Trucos : Es importante que sepas que puedes introducir muchas claves al mismo tiempo (bueno, primero una y después la otra), por ejemplo, puedes introducir la de Mirror Mode, y después de poner "end" y de que apareció "OK", en lugar de poner tus iniciales, introduces la clave de la Invencibilidad y así sucesivamente. Ahora bien, una vez que ya activaste por lo menos una clave, comienza el juego y páusalo en cualquier momento; mientras está el menú de "Pause", introduce esta secuencia con el Control Pad (o sea, la cruz direccional): Izquierda, Abajo, Derecha y Arriba.





Inmediatamente aparecerá una nueva opción en el menú de nombre "Game Cheats". Entra a ese menú y aparecerán en la pantalla los "cheats" que diste de alta. Con los botones C-Derecha o C-Izquierda los activas o desactivas.

Dual Controllers: Este truco sí está muy bueno, le aumenta la diversión y el reto al juego y sobre todo es muy original. Para que te salga, debes tener conectados dos controles, uno en el puerto uno y el otro en el puerto tres; después introduce la clave:

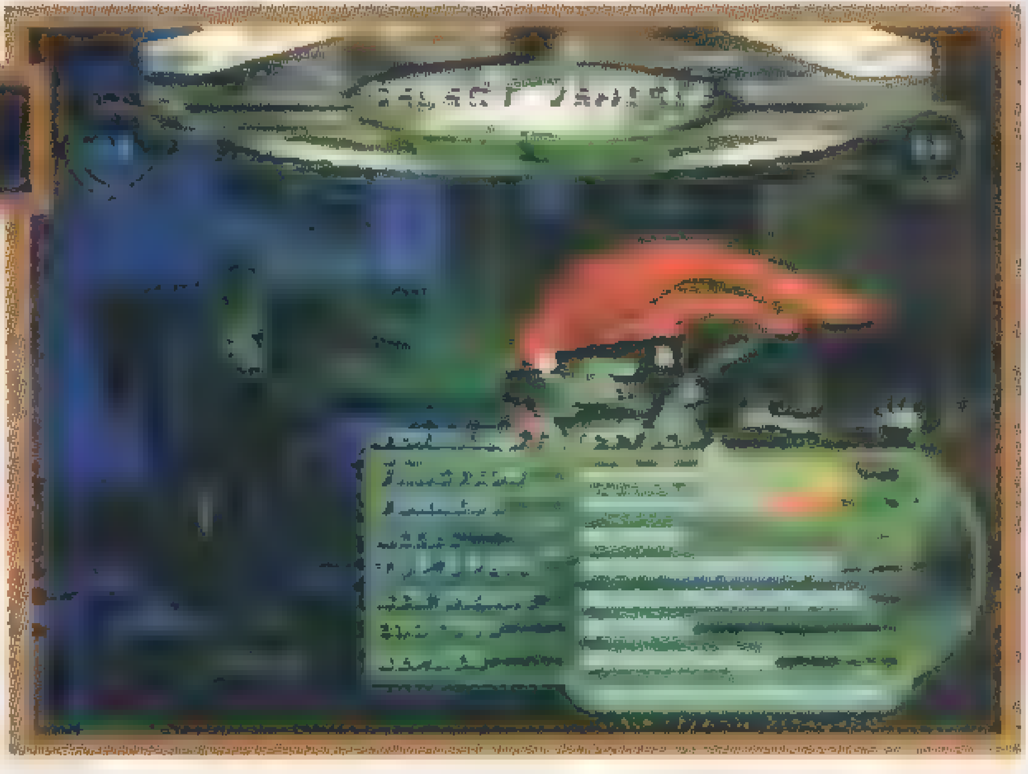


RRDUAL

Con este truco puedes, o mejor dicho, debes manejar al Pod Racer con dos controles en lugar de uno. ¿Cómo? Pues al principio es un poco confuso. tomas el control 1 con la mano izquierda y el 3 con la derecha, tomando los controles por el centro, colocando el dedo índice en el botón Z y el pulgar en el Control Stick. Ahora, para avanzar haz los dos controles hacia adelante; si quieres dar vuelta a la izquierda, sólo mueve el Stick izquierdo hacia abajo (NO debes hacerlo a la izquierda) y si quieres virar a la derecha, baja el Stick derecho, sin dejar de hacer hacia adelante el izquierdo. Con cualquiera de los botones Z usas el turbo. Definitivamente es la mejor opción que hemos visto.

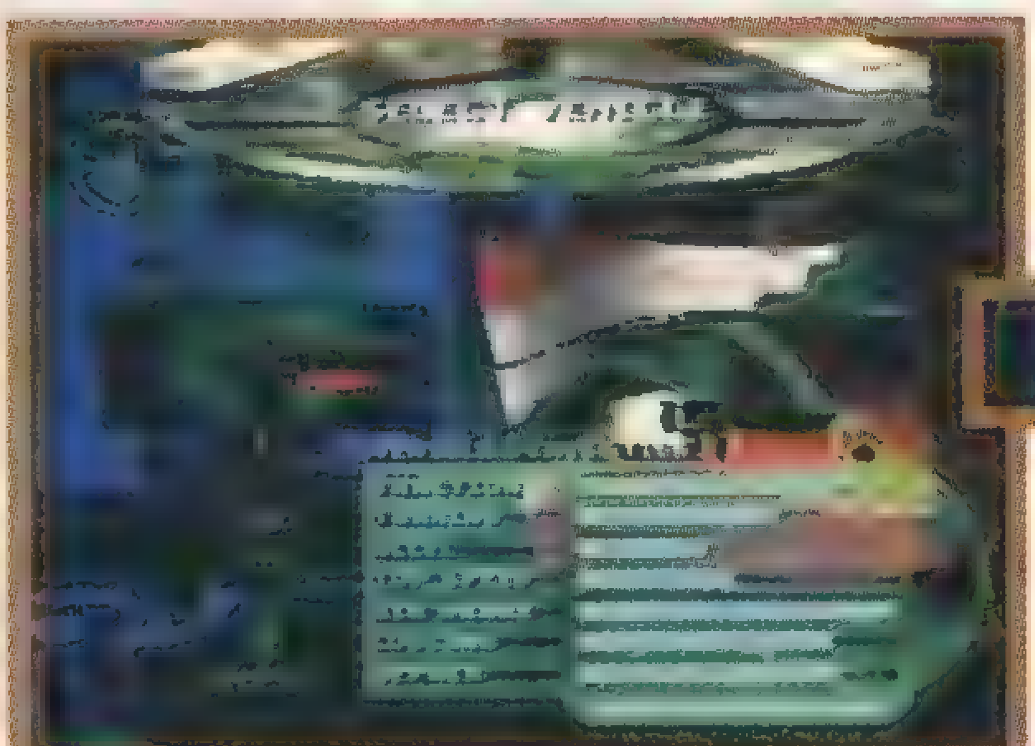
Después de introducir las claves de Mirror Mode Invencibilidad, Activar Trucos, Todos los Cheats y Dual Controllers, los puedes usar en cualquier archivo.

Personajes Secretos: Además de los corredores ocultos que puedes obtener en las carreras, hay dos más, Jinn Reeso y Cy Yunga. Para obtener a Jinn Reeso, primero debes obtener a Mars Guo (o sea que tienes que batir el récord en Spice Mine Run del Amateur Podracing Circuit en el modo Tournament). Ya que tienes a Mars Guo, en un archivo vacío (que no sea en donde tienes disponible a Mars Guo) introduce la clave:



RRJINNRE

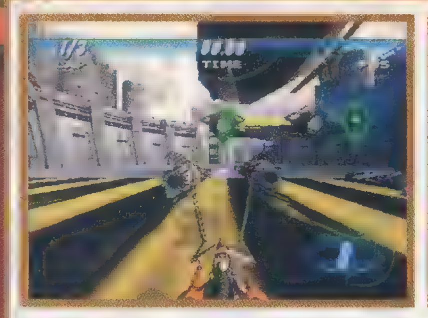
Ahora, a ese archivo ponle como nombre "A". Después ve al archivo en donde ya tienes a Mars Guo y ahí ya estará Jinn Reeso.

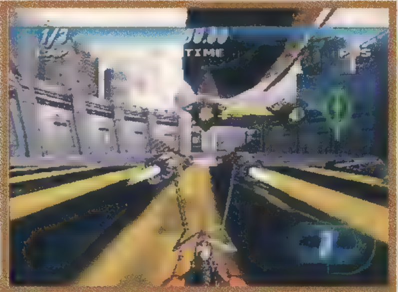


Ya que activaste a Jinn Reeso, borra el archivo "A" e introduce la clave:

RRCYYUN

Una vez hecho esto, vuelve a ponerle "A" como nombre, regresa al archivo donde ya habías activado a Mars Guo y a Jinn Reeso y ya podrás seleccionar a Cy Yunga.





Arranque con Turbo:

Si quieres empezar la carrera con un Turbo (este truco ya es toda una obligación en cualquier juego de carreras) esto es lo que debes hacer. Mientras esperas, saldrá el típico "3... 2... 1..."; pues cuando el "1" vaya desapareciendo, presiona adelante y A, de esta forma arrancarás disparado.

Reta al Favorito:

Más que útil, este truco es muy curioso. En cada pista hay un "Track Favorite", o sea, el favorito de la pista. Bueno, pues puedes ver un cinema de cómo el corredor que tú elegiste, reta al favorito antes de comenzar la carrera. Para que salga el truco, lo único que debes hacer es dejar presionado el botón Z y elegir "Start Race" con el botón A. Cada corredor tiene su "Taunt" (o su reto) y la mayoría son graciosos; la única forma que hay para que no te salga este truco, es que el corredor que elijas sea el "Track Favorite" de la pista.





Foto:

En Episode 1: Racer hay una foto escondida de los programadores de este juego y verla es difícil y fácil... sí, leíste bien. El paso 1 y el difícil, es acabar TODAS las pistas en primer lugar; el paso 2 y el fácil, es el siguiente: Una vez hecho el paso 1, entra a cualquier pista y selecciona Mirror On; ahora, sin jugar, regresa con el botón B a la pantalla principal y no muevas el control para que aparezca rápido el juego de demostración; mientras está el demo, presiona y mantén el botón C-Arriba y así regresarás a la pantalla principal, la cual ya habrá sido reemplazada con la foto de los programadores del juego.







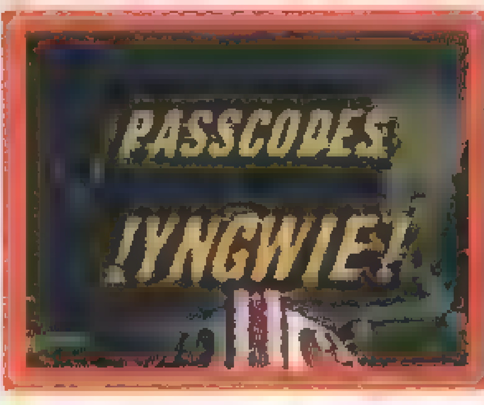
La verdad nadie esperaba un truco más para Rogue Squadron y mucho menos el tipo de truco que Nintendo dio a conocer la tercera semana de Julio; no creas que no lo dimos por mala onda, lo que pasa es que en esas fechas acabábamos de entregar el número de Agosto y este (buenísimo) truco no lo pudimos publicar sino hasta ahora. ¿Y de qué se trata? Pues de pilotear una nave nueva. Lo que debes hacer es entrar al menú de Options y en la opción de Passcodes, introduce el código:

HALIFAX?

Después presiona el botón A en Enter Code. Ahora, sin salirte de esa pantalla, introduce el código:

!YNGWIE!





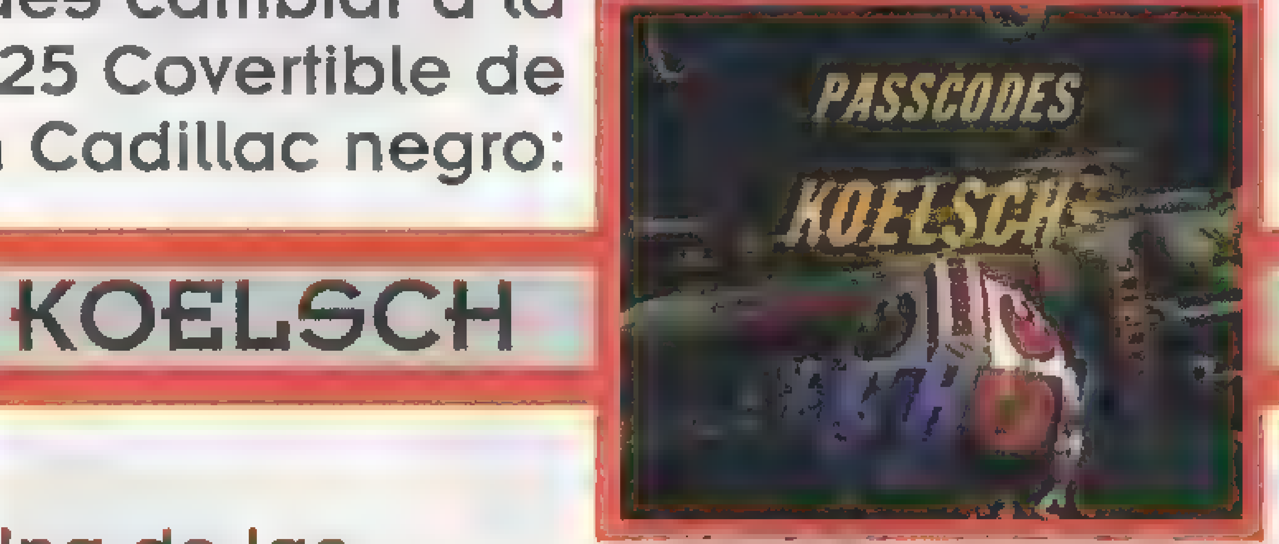
Selecciona otra vez Enter Code y después Back, no importa si en ningún momento escuchas el típico sonido que te indica que está bien el código. Ahora inicia o continúa un archivo y... ¡Sorpresa! Ya podrás elegir al Naboo Starfighter de Star Wars Episode 1: The Phantom Menace (una nave igual piloteó Anakin Skywalker en la película). Esta nave tiene una movilidad excelente y es tan rápida como un Tie Fighter; cronológicamente y siguiendo la historia de Star Wars, ésta nave ya está obsoleta, por lo que no cuenta con un buen Shield, puesto que en aquel entonces no había tanta tecnología, sin embargo, su punto fuerte son los "Blasters" y los misiles (los cuales son normales, de protones). Una vez disponible el Naboo Fighter, lo puedes usar en cualquier escena, menos en las que necesites el Snowspeeder.



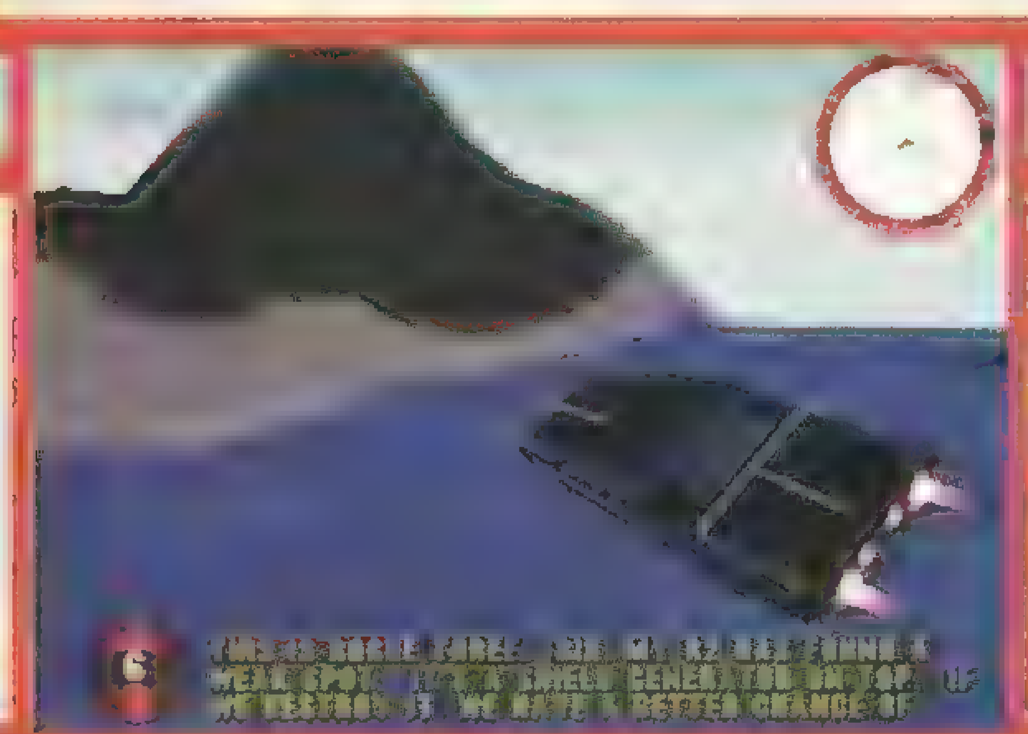
En fin, lo mejor de este truco, es que se lo guardó muy bien Nintendo y Lucas Arts, pues lo dio a conocer ¡Seis meses después del lanzamiento de éste título! Eso sí que es saber guardar bien un truco, igual que se hacía en los viejos tiempos, y la verdad nos emocionó mucho la noticia y hasta "sentimos bonito" jugar el cartucho otra vez, sabiendo que había algo nuevo. ¡Bien por Nintendo y Lucas Arts!

Con este código, el cual debes introducir en el mismo lugar que el del Naboo Fighter, puedes cambiar a la V-Wing por un Buick Electra 225 Covertible de 1969, muy parecido a un Cadillac negro:

KOELSCH





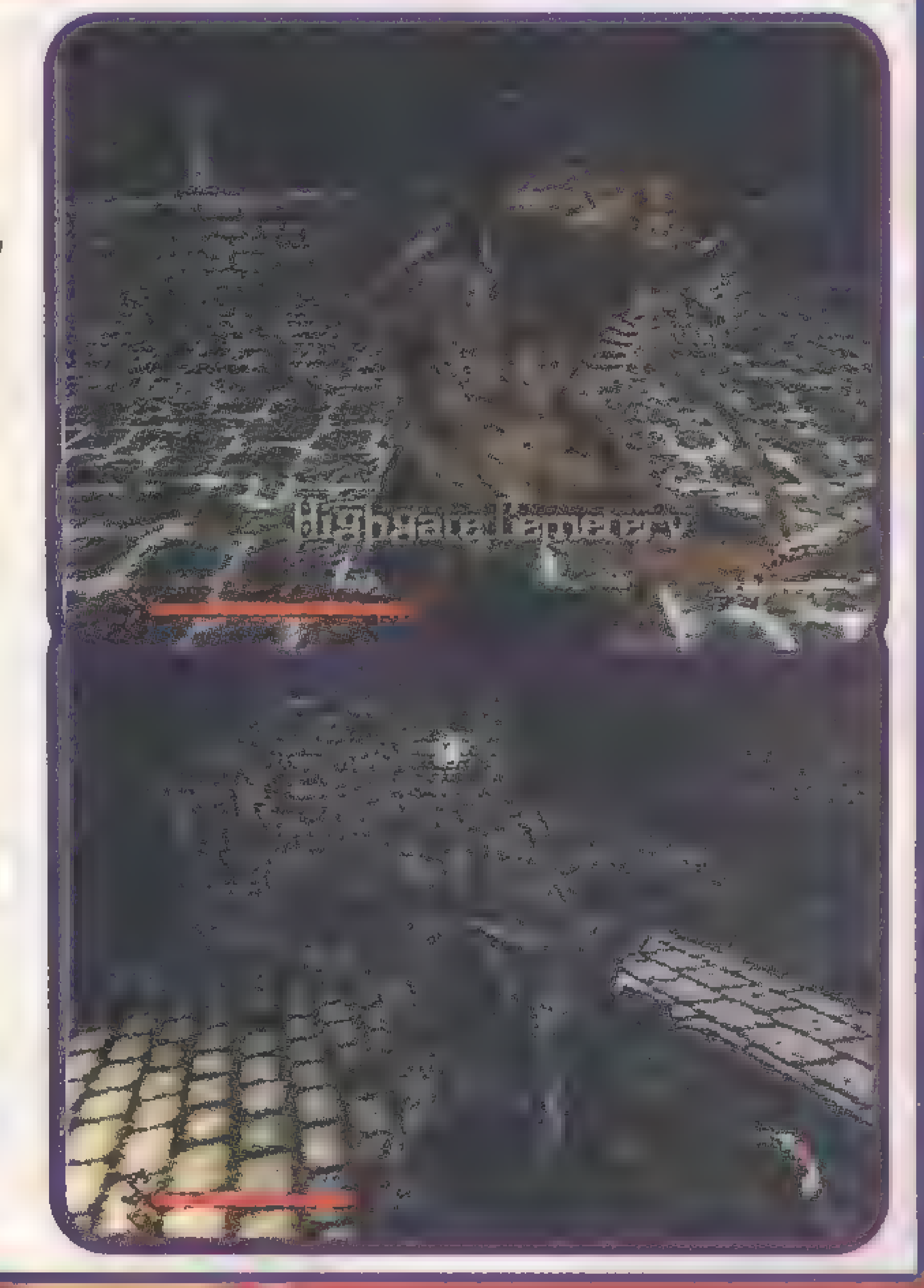


Una de las razones por las que este truco casi no es publicado, es porque es muy conflictivo. Si usas la vista de la cabina, ningún radar te detectará, pero lo malo es que si pones pausa, se traba el juego.



Te vamos a dar un clave que te permite entrar a una pantalla de "Cheat Mode". En esta pantalla puedes modificar muchas funciones del juego, como el número de vidas que quieres tener, el número de ítems, el personaje con el que quieres jugar o hasta la escena en la que quieres comenzar.
Para activarlo, ve a la pantalla de "Enter Password" e introduce la siguiente secuencia:

▽ ▲ ◄ ▼ ▼ ◁ ◁ ▷





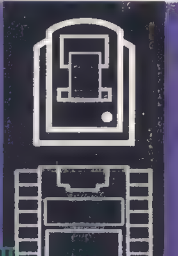
Pokémon Pinball



Definitivamente la fiebre de Pokémon está pegando duro en todas partes y esto dio pie a la salida de muchos títulos muy buenos basados en los personajes, como Pokémon Snap, nuevas versiones del juego original de Pokémon para GB, Pokémon Stadium y el juego que analizamos en esta ocasión y que aparentemente no tiene nada que ver con capturar a estos Pokémons, pero no es así: Pokémon Pinball, el cual es demasiado divertido. Vamos a verlo A Fondo.

Nintendo
Compañía

GAME BOY COLOR



Compatible

MATURE M
Clasificación

Desarrollado por
Nintendo

8 megabit
Memoria

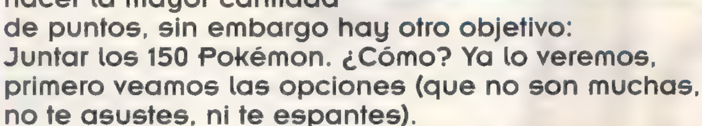
Pinball
Categoría

Julio 1999
Fecha de Salida



El tema del juego no es necesario explicarlo, pues su nombre lo hace por sí mismo. Este es un título de Pinball, los cuales normalmente constan de una mesa inclinada, con muchos objetos adentro, dos palanquitas y un balín que rebota por todas partes haciendo puntos al mismo tiempo. Pues Pokémon Pinball no se salió mucho del concepto original del Pinball, pero le agregó muchos detalles y elementos de Pokémon de GB. Además de esto, Pokémon Pinball cuenta con un atractivo extra que es toda una innovación técnica. El cartucho tiene la opción de Rumble y sirve para que el Game Boy Color vibre al jugar, igual que lo hacen los controles del N64 con el Rumble Pak (hablaremos de esto más adelante).

Para empezar, en lugar de jugar con un balín en la mesa, usas una Pokéball. En la mesa te encuentras con muchos personajes de Pokémon que te ayudarán a hacer más puntos, pues como todo buen Pinball, de eso se trata, de hacer la mayor cantidad de puntos, sin embargo hay otro objetivo: Juntar los 150 Pokémon. ¿Cómo? Ya lo veremos, primero veamos las opciones (que no son muchas, no te asustes, ni te espantes).

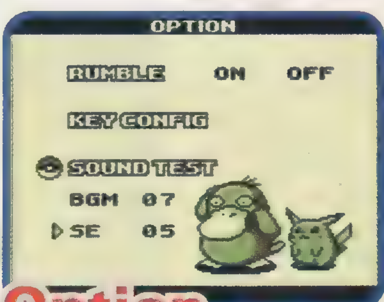


Nos encontramos con que en la pantalla principal hay tres menús: Game Start, Poké Dex y Option.



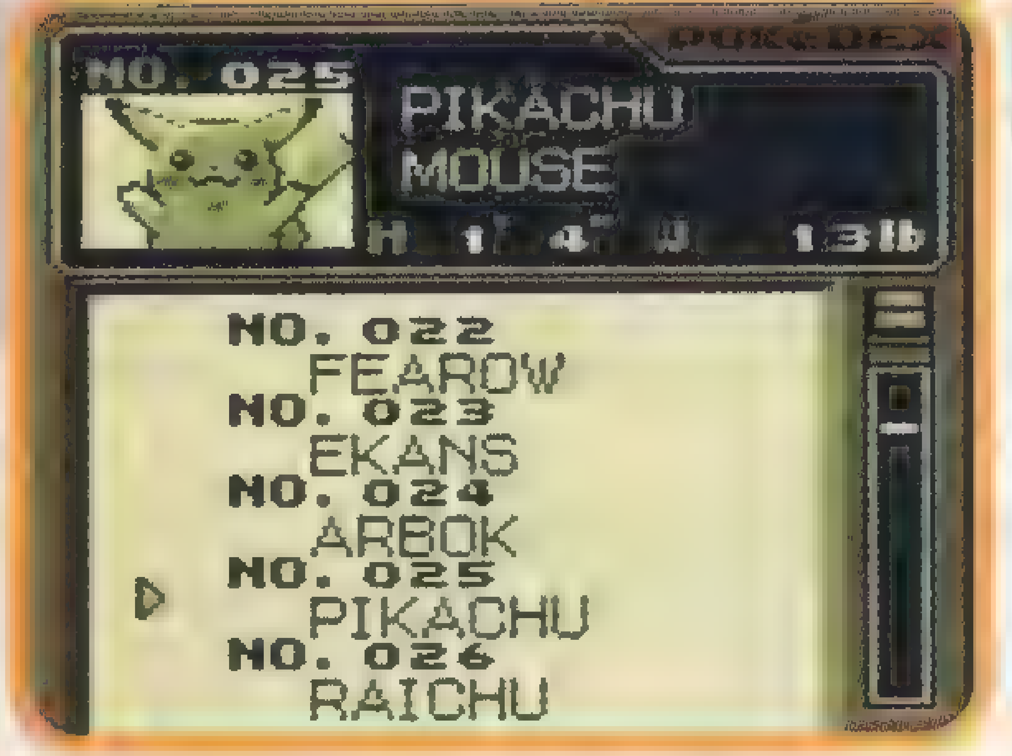
Option

En este menú puedes cambiar la configuración de los botones a tu gusto, activar o desactivar la opción de Rumble y escuchar los BGM y los efectos de sonido del Sound Test.
Es bueno que sepas que el Rumble no funciona en el Super Game Boy, pero en cualquier modelo de Game Boy, normal o Color, sí funciona.









Poké Dex

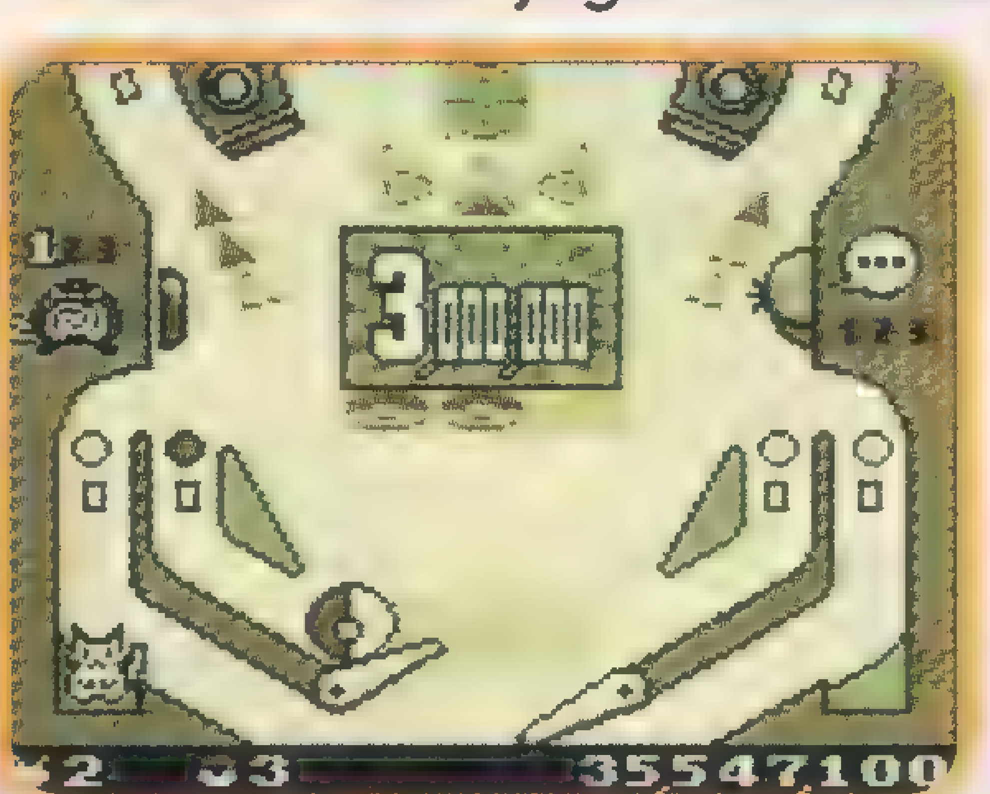
Este es como cualquier otro Poké Dex, en donde puedes ver cuántos Pokémon tienes en tu haber. Aparte de ver el número de Pokémon que tienes, también puedes ver sus características físicas, su foto y si presionas el botón A en su nombre, aparecerá un recuadro con su descripción. Si en esta pantalla presionas y mantienes el botón Select, verás el número de Pokémon que has visto, contra los que has capturado.



En el menú de Game Start comienzas el juego y ahora sí empieza lo bueno. Al entrar aquí, tienes dos tableros para que elijas en dónde jugar, el Red Field y el Blue Field. Estos son distintos entre si y tienen características especiales, por ejemplo, no encontrarás en un tablero los mismos Pokémon que en el otro (como la versión Roja y Azul de Pokémon).



Después de elegir tu tablero, comenzarás a jugar como si fuera un pinball común y corriente, aunque ya lo dijimos, aquí encuentras elementos que hacen que el juego no sea ni común, ni corriente. Es importante ver cómo hay que jugar, con qué elementos cuentas y sobre todo, cómo hay que capturar a todos los Pokémon.

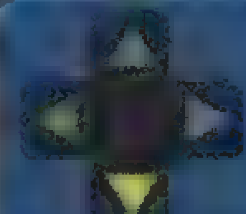


Lo importante son los botones.

 Mueves el Flipper derecho y disparas la pokéball a la mesa.

 Mueves la mesa hacia la izquierda.

 Mueves el Flipper izquierdo.

 Mueves la mesa hacia la derecha.

SELECT Mueves la mesa hacia arriba.

Las partes del tablero también son importantes. Como te dijimos, aunque en apariencia los "switches" del tablero rojo son distintos del azul, cumplen con las mismas funciones. Aquí están las más importantes.



Voltrob:

Están abajo de las Multipler Lanes y sirven para atrapar a los Pokémon.

Tablero Rojo (Red Field)

Evolution Cave:

Esta se encuentra en la esquina superior izquierda del tablero y sirve para la evolución de los Pokémon.



Diglett y Dugtrio:

Son dos, uno del lado izquierdo y otro del lado derecho, un poco más abajo del centro del tablero. Sirven para cambiarte de escena.





Slowpoke:

Está un poco más arriba del centro del tablero, enfrente de Cloyster y sirve para evolucionar a los Pokémon.



Bellsprout:

Está junto al Spiner y sirve para atrapar a los Pokémon.

Tablero Azul (Blue Field)



Cloyster:

Está justo enfrente de Slowpoke y sirve para atrapar a los Pokémon.



Shellder:

Está en la parte de arriba del tablero y sirven para atrapar Pokémon.

Poliwag y Psyduk:



Están a los lados del tablero, casi en el centro y sirven para cambiarte de escena.





Switches comunes de los tableros:

Field Multipler Lanes:

Están en la parte del centro de arriba del tablero y sirven para incrementar el poder de la pokéball.



Spiner:

Está en la orilla de arriba, a la izquierda del tablero y sirve para activar a Pikachu Kickback.

Catch'em Arrows:

Están en el centro del tablero del lado derecho y sirven para atrapar Pokémon.

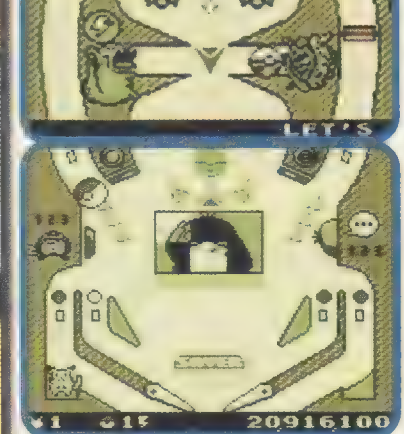


Evoloution Arrows:

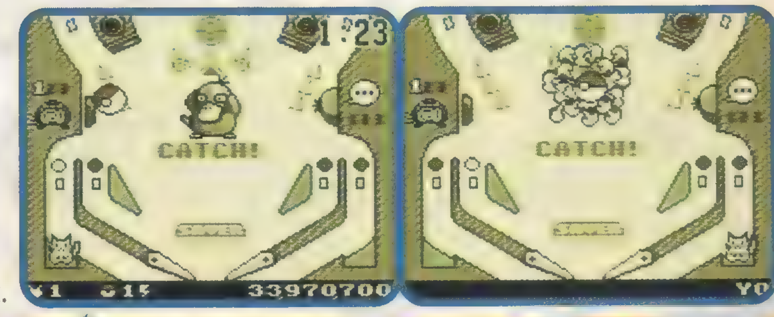
Están del lado izquierdo en el centro del tablero y sirven para evolucionar a los Pokémon.

Una vez en el juego, verás que la pokéball, ayudada por los flippers (los flippers son las palanquitas que están abajo y en el centro del tablero) rebota en todas partes haciendo puntos, pero, usando la terminología de los pinball, lo más importante que hay que hacer es tener el Jackpot, o sea el premio principal; y usando la terminología de este juego, debes capturar y hacer evolucionar a los Pokémon. ¿Cómo se logra esto? Parece muy difícil, pero es sencillo a final de cuentas.

Evoloution Mode



Capturar Pokémon es de lo más sencillo. El primer requisito es pasar la pokéball tres veces por las Catch'em Arrows, para activar el Catch'em Mode; por cada vez que pasas la pokéball, se iluminará una flecha. Si la pokéball no da la vuelta completa al tablero pasando por las Catch'em Arrows, no lo activarás. Ya que las tres flechas están encendidas, debes meter la pokéball en la boca de Cloyster si estás en el tablero azul; en la de Bellsprout, si estás en el tablero rojo, así activarás el Catch'em Mode y apartir de aquí tienes un límite de dos minutos para hacer lo demás. Una vez hecho esto, en el monitor del centro del tablero aparecerá la silueta del Pokémon a capturar; para hacerlo aparecer, debes golpear varias veces a los Shellder o a los Voltrob (dependiendo del tablero). Ya que lo hiciste aparecer, debes golpear al Pokémon; por cada vez que lo golpees, aparecerá una sílaba debajo de él. Cuando completes la palabra "CATCH!", sólo deberás golpearlo otra vez para capturarlo. Ya que lo capturaste, se guardará automáticamente en el Poké Dex.

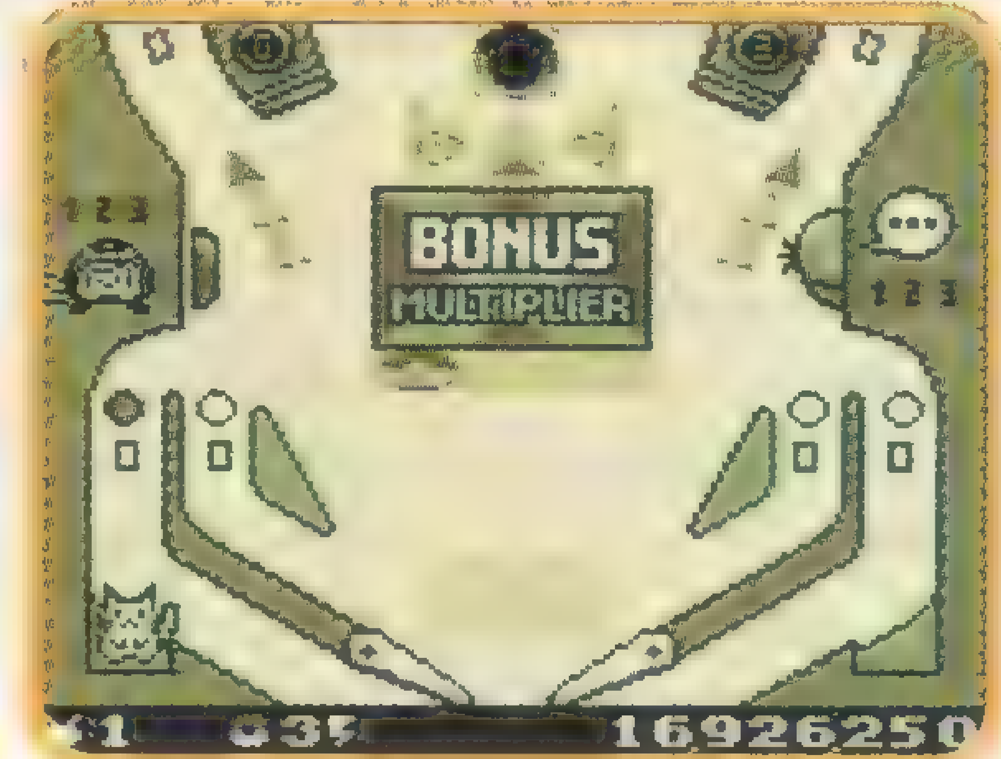


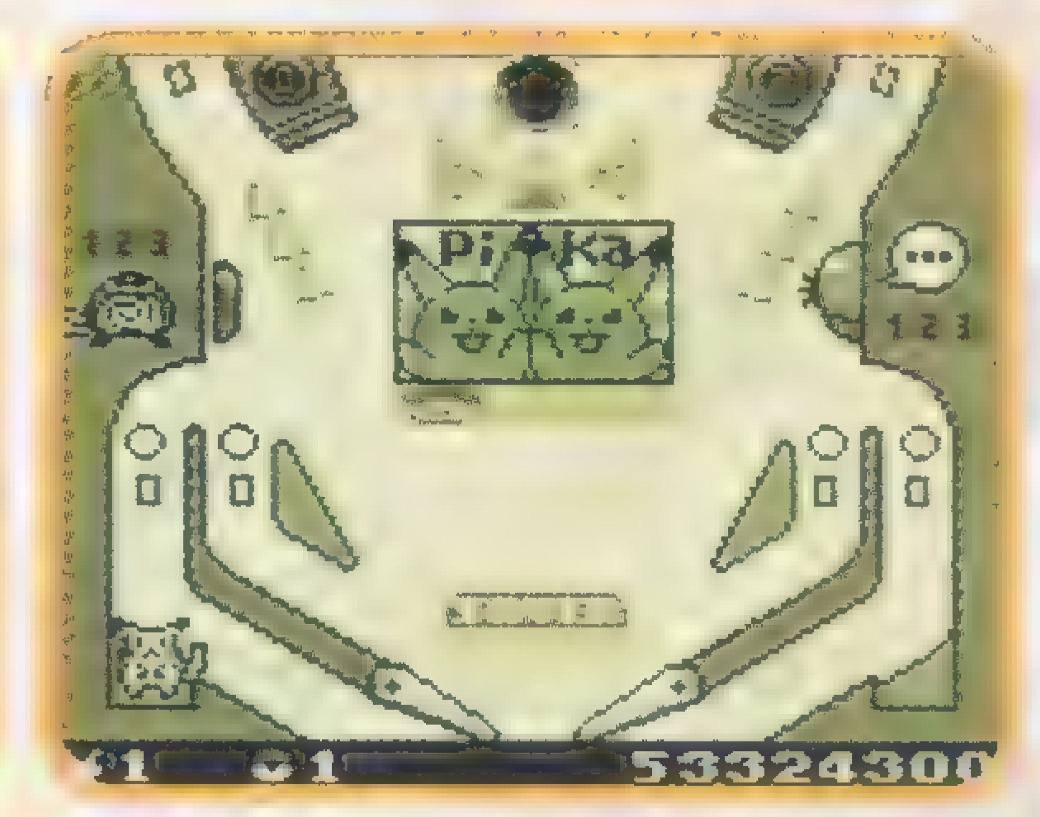
¡Claro!, también es importante hacer puntos, y para esto hay muchos caminos.



Slots

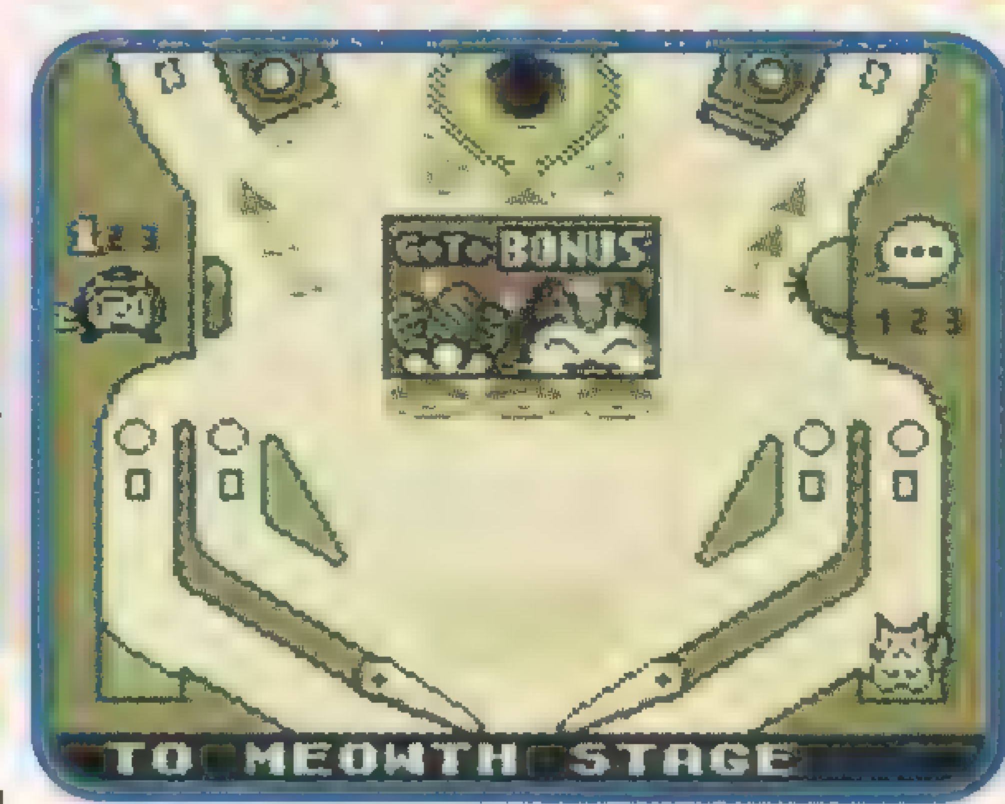
En la parte de abajo del tablero, cerca de los flippers, hay cuatro luces que se encienden o se apagan si pasa por encima la pokéball. Si logras encender los cuatro, aparecerá una cueva que tiene la función de slot. Si logras meter ahí la pokéball, el monitor comenzará a pasar premios rápidamente como si fuera una ruleta. Son varios premios y por lo general te dan puntos, pero a veces puedes obtener premios de otro tipo, como el Pokéball Saver o dos Pikachu Kickback.





Bonus

Cada vez que captures a un Pokémon, aparecerá en el monitor principal un ícono de una pokéball. Cuando juntes tres, se abrirá la cueva del centro y así entrarás a la escena de bonus, en donde podrás hacer muchísimos puntos. Son varias escenas de bonus y son como mini-juegos, por ejemplo, debes golpear a Meawth para sacarle dinero o hacer que todos los Digletts se escondan.

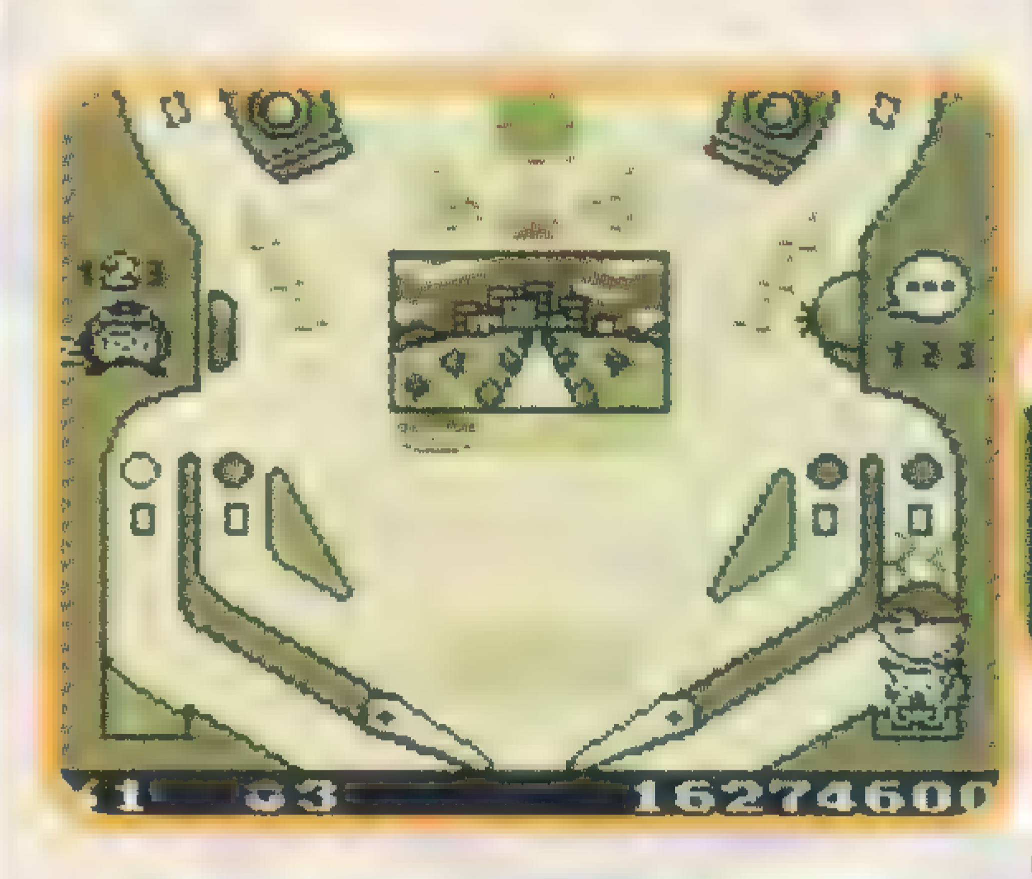






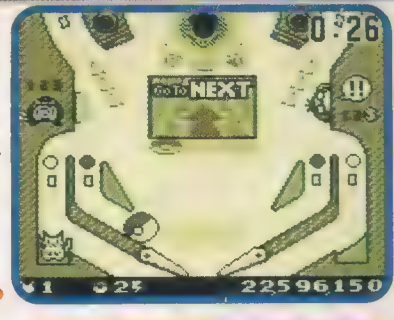
Pokéballs

Si de plano quieres hacer una cantidad mayor de puntos, lo indicado es incrementar el poder de tus pokéballs. En el Field Multipler Lane hay tres foquitos; si pasas la pokéball por los foquitos, estos se prenden o se apagan; si logras prender los tres, tu pokéball se incrementará. Hay cuatro tipos de Pokéball: Pokéball, la estándar; Great Ball, la que multiplica tus puntos por dos; Ultra Ball, la que multiplica tus puntos por tres y la Master Ball, que multiplica tus puntos por cinco. Si pierdes la pokéball, esta regresará a su estado normal.

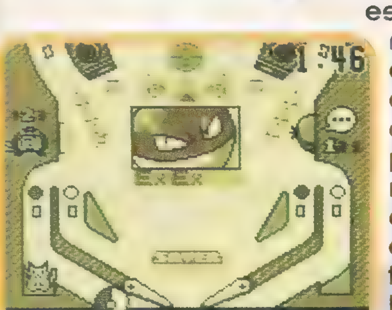


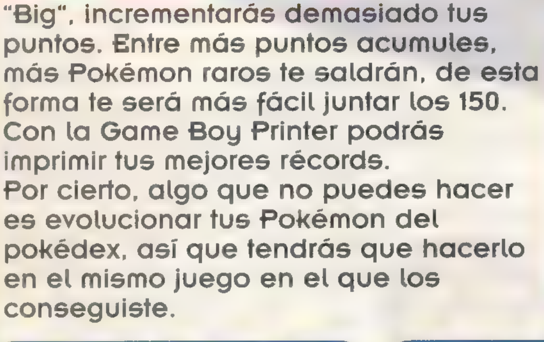
Pikachu debía tener un papel importante en este juego, y qué mayor importancia que impedir que pierdas tus pokéballs. Si te fijas bien, en los canales laterales del tablero hay un Pikachu que se pasa de lado a lado dependiendo del flipper que estés usando. Si pasas la pokéball por el Spiner, éste girará y conforme gira, se llenará un círculo con el ícono de un trueno. Una vez que lo hayas llenado, aparecerá una figurita de un rayo junto a la pokéball que te indica cuántas oportunidades te quedan (abajo de la pantalla).
Si tienes el rayo y una pokéball golpea a Pikachu, éste impedirá que pierdas la bola, regresándola con un trueno al tablero. A este Pikachu se le conoce como Pikachu Kickback.

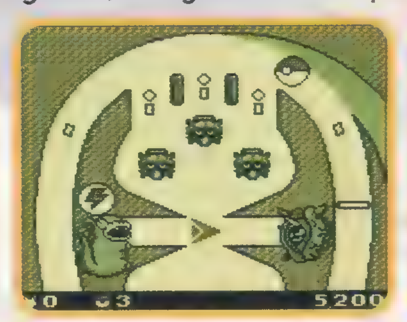
Como en el juego de GB original, es importante ir a varios pueblos para atrapar Pokémon diferentes. Al principio del juego te indican en qué pueblo estás; si durante el juego golpeas tres veces al Poliwag, al Psyduck o a los Digletts, podrás cambiarte de pueblo (tendrás treinta segundos para hacerlo).

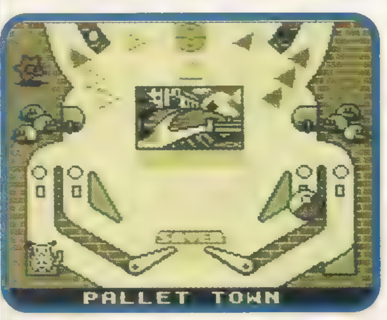


En próximas ediciones de Club Nintendo te daremos tips de este juego, pues aunque no lo creas, hay varias estrategias que puedes utilizar para hacer más puntos, por ejemplo, una forma de aumentar tu score más rápido es abrir la cueva de los Slots, pero no entrar; el chiste es, una vez activado el Slot, sigue pasando por los puntos que hacen aparecer la cueva varias veces, como si no estuviera abierta, de esa forma, una vez que ya lo hayas hecho, al entrar a la cueva, te darán muchos más puntos, multiplicándolos por el número de veces que hayas abierto el Slot. Imagínate, si logras sacar el premio "Big", incrementarás demasiado tus puntos. Entre más puntos acumules, más Pokémon raros te saldrán, de esta forma te será más fácil juntar los 150. Con la Game Boy Printer podrás imprimir tus mejores récords. Por cierto, algo que no puedes hacer es evolucionar tus Pokémon del pokédex, así que tendrás que hacerlo en el mismo juego en el que los conseguiste.







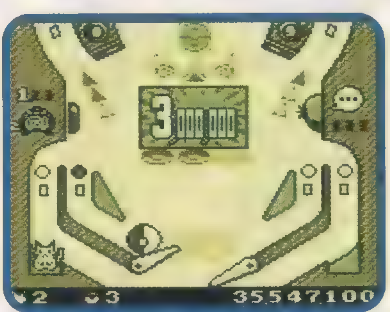


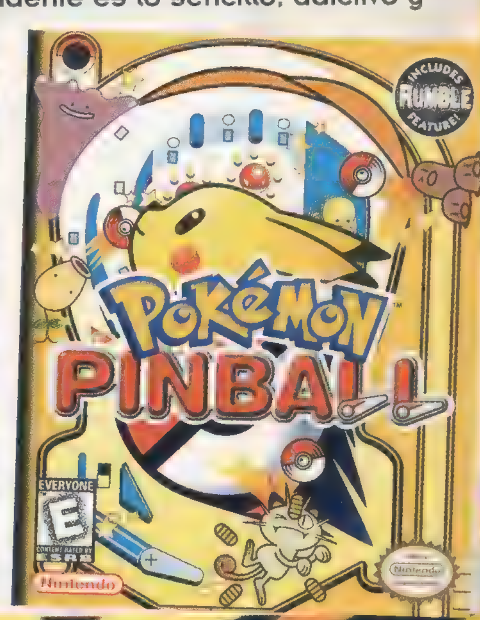


Como ves, Pokémon Pinball es un juego extraordinario y lleno de variedad. Los gráficos no necesitan ser sorprendentes; lo que lo hace sorprendente es lo sencillo, adictivo y lo bien programado que está.

Por si fuera poco, es compatible con todas las versiones de Game Boy con la Pocket Printer y además vibra. Este es uno de esos títulos que sólo Nintendo sabe hacer, de los que los juegas y los juegas y no te aburren.

Desgraciadamente es muy poco el espacio de la edición normal de la revista para hablar más de Pokémon Pinball... por el momento sólo te podemos decir que si tienes la oportunidad de conseguirlo, hazlo.







¡Hola! Este es el comienzo de la sección dedicada a los socios del CLUB NINTENDO - BLOCKBUSTER®

Como ya sabrás, aquí te podrás enterar de todo lo relacionado con nuestro club de amigos. Sorpresas, concursos, el ranking de los juegos más arrendados y los títulos recién llegados serán parte de lo que mes a mes irás descubriendo. Si aún no eres socio, recorta este cupón, llénalo con los datos que se solicitan y corre al local de BLOCKBUSTER® más cercano para que obtengas tu membresía del club.

SOLICITUD DE SOCIO



USAR LETRA IMPRENTA

NOMBRES

APELLIDOS

EDAD

FECHA NACIMIENTO — —

DIRECCION CALLE NUMERO

DPTO COMUNA

TELEFONO (Código Ciudad) —

E-MAIL

COLEGIO

DIRECCION COLEGIO

CATEGORIA JUEGO FAVORITO: R.P.G. / DEPORTES / CARRERAS / PELEA / AVENTURAS / SIMULACION

PLATAFORMA: SUPER NINTENDO / NINTENDO 64 / GAME BOY / DREAMCAST / PLAYSTATION

FECHA INSCRIPCION — —

TIENDA

APODERADO
1º Nombre y 1º Apellido

FIRMA APODERADO
O SOCIO MAYOR DE 18 AÑOS

P E G A R E T I Q U E T A

NUEVOS

[illegible]

MARIO GOLF
TEE UP WITH MARIO AND HIS FRIENDS!

COMMAND & CONQUER

MONACO GRAND PRIX

¡Hey, estamos buscando al Socio del mes! ¿Qué debes hacer para optar a este privilegio? Sólo debes hacerte socio del CLUB NINTENDO - BLOCKBUSTER® y arrendar la mayor cantidad de juegos durante un mes. ¿Y qué ganarás con esto? Mucho, porque publicaremos tu fotografía en estas páginas y participarás en un gran sorteo sorpresa.



¡Esto fue todo por el momento, nos vemos el próximo mes!



(SOCIO MAYOR DE 18 AÑOS O APODERADO)

"Por la presente, ______________________________
C.I. Nº______________________, (quién ejerce la potestad del menor cuyos datos se consignan en este formulario o solicitud), por la presente autoriza irrevocablemente a BLOCKBUSTER International Corp. (Chile) a incluir dichos datos en la base de datos de BLOCKBUSTER International Corp. (Chile), y a enviar a su nombre e informaciones relativas a productos y servicios infantiles ofrecidos por BLOCKBUSTER® y sus socios comerciales.

Firma: ______________________

C.I.: ______________________

Dirección: ______________________________

Teléfono: ______________________

No obstante, es política empresarial de BLOCKBUSTER Inc. darle a Ud. la oportunidad de prohibir que se divulge cierta información personal que permita la identificación del menor en bases de datos para mailings y otros usos. Por favor, marque con una cruz uno de los casilleros de más abajo si no desea recibir correspondencia:

- ☐ No deseo recibir ofertas o información remitida por los socios comerciales de BLOCKBUSTER®.
- ☐ No deseo recibir ofertas e información remitida tanto por BLOCKBUSTER® y por sus socios comerciales.

Nombre: ______________________________

Dirección: ______________________________

Número de cuenta: ______________________________

Por favor remita fotocopia por correo a:
BLOCKBUSTER®
CASILLA 452
SANTIAGO



Paquete Pokémon con Pokémon Yellow

Seguramente en los últimos días, al ver a muchos de tus amigos divertirse bastante con el nuevo fenómeno de Pokémon has reconsiderado el hecho y piensas muy seriamente en comprarte tu cartucho de Pokémon y a lo mejor hasta un nuevo GB Color, para poder jugar éste y una buena cantidad de juegos que se avecinan para este sistema. Pues si esta es tu situación, o simplemente te has vuelto un coleccionista de hueso colorado de Pokémon, esta noticia te va a interesar, ya que con la próxima salida del juego Pokémon Yellow Version, Nintendo lanzará un paquete especial en el que se incluye el juego (obviamente) y un GB Color de edición limitada.
Este GB Color sólo estará disponible junto al cartucho y no se planea vender por separado. Como podrás ver en las imágenes que te mostramos de este sistema, el color del GB es amarillo, pero algo que lo hace diferente de los demás es que sólo es amarillo por la parte del frente, ya que la parte posterior del sistema es de color azul. Esto nos recuerda mucho cuando salieron esos controles de edición limitada para Mario Kart 64 en Japón. Otros buenos detalles son el color de los botones y las imágenes de Pikachu y otros personajes de este juego.
Este paquete recién se acaba de anunciar y por lo tanto no existe un precio al público aproximado, pero suponemos que será mucho más barato que comprar un GB y un juego a precio normal, y lo mejor es que adquieres un producto que se podría considerar como de colección. Este paquete estará disponible a partir de la fecha de venta de Pokémon Yellow Edition, que será a finales de Octubre.

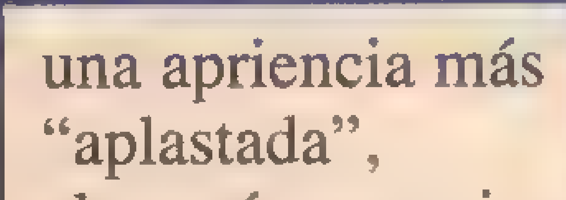


NOVEDADES

Este mes, Nintendo y sus licenciatarios han dado mucho de qué hablar, a continuación verás información de varios juegos que veremos en los próximos meses para nuestros sistemas de Nintendo.

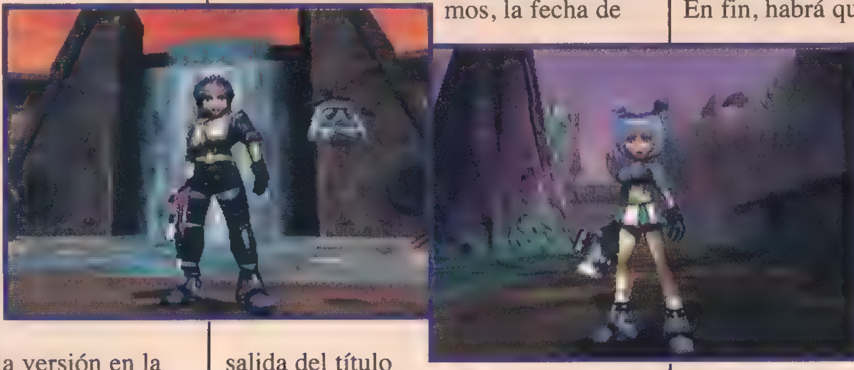
Cambios a Jet Force Gemini

Recientemente llegaron a nuestras manos una serie de fotos de Jet Force Gemini que nos parecieron un tanto extrañas. Después de analizarlas por un buen rato nos dimos cuenta qué es lo que estaba raro con estas imágenes: Los héroes del juego habían sufrido un cambio corporal bastante notable.
Si uno se va a las imágenes que mostramos todavía hace un par de meses de este juego (regresando del E3) verás que en aquella versión de JFG los personajes tenían una apriencia más "aplastada", algo así como si se tratarán de "Super Deformers".



En realidad no sabemos qué es lo que haya hecho a Rare tomar la decisión de cambiarle el "Look" a los personajes, dándoles una apariencia más "real" tal y como se puede apreciar en las fotos.
Lo que hicieron en este caso es alargar los cuerpos y darles proporciones más parecidas a las de un ser humano normal.

Sin embargo, este es el único cambio que se tiene programado para este juego, ya que tanto la historia, como el concepto, las armas y los escenarios permanecerán como se había planeado al principio. Los gráficos de los escenarios han sido mejorados de lo que se mostró en el E3 a la versión en la que se muestra el cambio de apariencia de los personajes. Además del cambio que dio motivo a la nota que presentamos, la fecha de salida del título (finales de este mes) se mantiene firme y todo hace pensar que sí podremos ver este juego a tiempo.



En fin, habrá que ver cómo se ve el Jet Force Genimi con estos personajes tan cambiados, probablemente Rare haya recibido muchas críticas en el marco del pasado E3, cuando su juego fue mostrado y es por eso que hayan tomado la decisión de cambiarlo. En fin, mientras el juego siga siendo igual de bueno, esto no importa tanto.

Beauty and the Beast: A Board Game Adventure

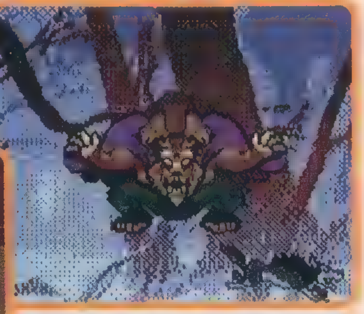
Pues parece que los juegos de tablero se están convirtiendo en uno de los géneros de videojuegos más populares en estos días y en nuestro continente (hay que recordar que este tipo de juegos ya eran muy populares en Japón). Hemos visto juegos como Mario Party y Rugrats Scavenger Hunt, pero Beauty and the Beast: A Board Game Adventure está diseñado para el sistema portátil que más nos gusta: el Game Boy Color.

Dentro de esta historia, deberás avanzar y resolver el juego, entrando en los minijuegos para que Beauty (o Bella) pueda ayudar a Beast (o Bestia, ja, ja, ja) a ser un monstruo bueno. Basado totalmente en la película del mismo nombre de Walt Disney, no tendrás muchos problemas pues verás la similitud de la historia del juego con la de la película. Bueno, eso si alguien puede recordar aún en estos días la trama de esta película que ya tiene algo de tiempo que apareció

Y no por ser para el Game Boy quiere decir que va a ser de un solo jugador, ¡no tendría chiste! Puedes invitar a otros 3 participantes a competir en el juego, pues está diseñado para ser compatible con otros 3 Game Boy. Las reglas son muy similares a Mario Party, cada jugador gira los dados, con su personaje favorito y cuando llegan a ciertas casillas entran en un minijuego donde Beauty y Beast te harán preguntas, o bien, reta a Gaston y recibe un bonus.

Los ocho minijuegos que contiene este divertido juego son diferentes y por lo tanto debes practicarlos una y otra vez para poder dominarlos y recordar de qué trata cada uno.

El modo de un solo jugador es más parecido a la película, debes competir contra Gastón para que no atrape a Beast. También te encuentras a varios personajes más, que pueden tanto ayudarte como perjudicarte.





Pero la mayoría se encuentran en los minijuegos. Aunque este juego no tiene tanta variedad en cuanto minijuegos como los que mencionamos anteriormente para el N64, estos son muy divertidos y sobre todo quedan muy bien para el formato portátil. Además de todo, puedes grabar todos tus avances pues este juego tiene batería para que puedas dejar de jugar en el momento que desees y volver al mismo lugar (o más bien, a la casilla) donde te encontrabas antes.

Este título aprovecha muy bien la amplia gama de colores que contiene el Game Boy Color, tiene 8 megabits y es un título que no debes dejar pasar si te gustan los juegos de tableros. Fíjate en lo complejo de los gráficos y sus colores.

Algo curioso es que haya salido este juego recién ahora, pues esta película ya tiene un buen rato que se estrenó, pero la verdad creemos que el hecho de lanzar un juego innovador como éste, bien vale la pena usar una historia ya vista. Aunque el juego que salió para el Super NES es divertido, no tenemos duda que es una buena idea que haya salido este título de tablero con los mismos personajes, pues abre nuevas oportunidades como el hecho de jugar entre cuatro personas a la vez, esperemos que más adelante se explote esta modalidad de juego. Como siempre, este tipo de títulos está siendo desarrollado por compañías que contrata "Disney Interactive"



Ridge Racer 64

Ridge Racer es una excelente serie de juegos que lanzó la compañía Namco para Arcade y para otras consolas y tal como lo mencionamos ya hace un par de números (en nuestro reporte del E3, si alguien quiere mayor exactitud), este



juego estaba siendo adaptado para el N64 por un equipo de desarrollo en las oficinas de Nintendo of America. Según los últimos reportes que se tienen de este título, es que se está trabajando para mantener ese toque tan especial que ha caracterizado a las anteriores versiones del juego (tanto así, que cada semana se manda una versión del juego a las oficinas de Namco de Japón para su revisión). Este juego presentará muchas mejorías sobre las versiones originales de la serie; primero que nada está la obvia mejoría gráfica, pues es la primera vez que este sistema saldrá del limitante de los 32 Bit. Otra cosa en la que se está poniendo bastante énfasis es en las pistas: En total existirán 8 circuitos en el juego, sin embargo cada uno de estos circuitos tendrá recorridos distintos (tipo XG2, donde una pista tiene muchas variaciones dependiendo de las desviaciones que se vayan abriendo) en total se espera que cada pista se pueda recorrer mínimo de 3 formas distintas, lo que nos da un total de 24 pistas distintas.



La versión de 64 Bit de Ridge Racer incluirá una serie de elementos nuevos. Primero que nada, se piensa hacer compatible este juego tanto con el Rumble Pak, con el Controller Pak y con el Expansion Pak, para poder verlo como nunca antes. Al principio del juego, contarás con 20 distintos modelos de vehículos para que de ahí elijas el que más te guste (ya sabes, por sus características) y conforme vayas progresando en los distintos modos de juego, podrás obtener más y más vehículos. Todos los coches que tengas los podrás observar detenidamente en una especie de "garage" que se incluirá con este único fin. Otra opción que nos



pareció interesante de las que se han mencionado hasta el momento, es la de que en RR 64 podrán jugar hasta 4 personas de forma simultánea con la reglamentaria pantalla dividida. Como siempre, los juegos de más de 2 jugadores se disfrutan mucho en el N64. Nintendo piensa tener listo este título para finales de este 99 (ya sabes, para la temporada navideña) y nosotros no podemos hacer otra cosa mas que esperar a tener en nuestras manos este gran título.

¿Hasta dónde pretende llegar el Game Boy?



Con más de 10 años en el mercado, el Game Boy ha marcado la pauta en cuanto versatilidad para una consola de videojuegos: Cámaras de video, impresoras, juegos con la opción de Rumble, toda clase de accesorios... en fin, ya lo único que le faltaba a este pequeño sistema era conectarse a Internet.... Si, leíste bien: le faltaba. Nintendo de Japón anunció recientemente que se encuentran trabajando en un sistema/adaptador que le permitirá al pequeño pero poderoso GB conectarse a Internet para navegar en ciertas páginas y para revisar tu correo electrónico, además de unirte a un grupo de noticias. Aunque en este momento no existe mucha información al respecto, todo indica que el "paquete de conección a Internet" del GB incluirá lo siguiente: Un adaptador del puerto del Cable Link a teléfono celular o conexión casera (en Japón, de repente sale más barato hablar desde un celular, que de una casa) y un cartucho que tendrá todo el Software necesario (módem, navegadores, etc.) Otros rumores por ahí mencionan que tal vez Nintendo lance en lugar del adaptador para el teléfono, todo un sistema celular completo (un teléfono celular con módem Incluído, además del adaptador). Esta es la noticia de última hora, pero próximamente tendremos más información al respecto. ¡Ah! por cierto, este sistema no está planeado para América, pero esperamos tener mejores noticias para el siguiente número.

¿Podremos algún día revisar nuestro e-mail en el GB? Al parecer los japoneses tienen altas posibilidades de poder hacerlo.

CLUB Nintendo RESPONDE

Queridos amigos de Club Nintendo, les quiero pedir ayuda para el juego ROCKO'S MODERN LIFE de SNES. Por favor no se olviden de nosotros los jugadores de SNES.

Vicente Guzmán
Chile

La vida de Rocko está llena de problemas, pero estos passwords deberían resolverlos:
2 COMICS (Easy) BLAZEZ (Hard)
3 MELBA (Easy) O-TOWN (Hard)
4 HIPPO (Easy) GRIPES (Hard)
También es posible jugar con el hueso del logo de Nickelodeon (aunque no sirva para nada), para ello presiona simultáneamente X+Y o A+B.
No es que nos hayamos olvidado de ustedes, lo que sucede es que la mayoría de las cartas que recibimos mensualmente se relacionan con el Nintendo 64, y las pocas cartas que hablan del SNES , en general nos piden información que ya hemos entregado en ediciones anteriores. Así que, ya saben, antes de escribirnos, asegúrense de que lo que nos pidan no haya sido publicado.

Ace

Holas, amigos de CN. Un amigo me dijo que había un truco para el juego REN & STIMPY: VEEDIOTS! de SNES ¿Es eso cierto? Y si lo es. ¿Pueden publicarlo?

José Prieto
Argentina

Si, existe un truco, clásico en este tipo de juegos, que es el de seleccionar niveles. Para ejecutarlo, sólo presiona L, R, A, L, R, L, B, R, X en la pantalla de presentación. Si lo hiciste correctamente verás un número en la pantalla, representando el nivel, presiona Select para cambiar ese número. Presiona START para ir dicho nivel.

Ace

Hey, les quiero preguntar a los integrantes del Club Nintendo si me pueden dar los password para el juego Bomberman de GB.

Claudio Sariego
Argentina

No hay problema, sabes que siempre puedes contar con nosotros: Aquí tienes algunos passwords: 8566 Level 19634 Level 2, 1637 Level 3, 0320 Level 4, 6524 Level 5, 3260 Level 6, 4783 Level 7, 5472 Level 8. Si estos passwords no te son suficientes, intenta con estos: 5656 IP Battle, 4622 Todos los items, 2145 Sound test

Ace

Hace tiempo que compró la revista, pero creo que aún no han dado trucos para un juego que me gusta mucho: TUFF E NUFF

Javier Rosales P.
Chile

Intenta haciendo lo siguiente: en la pantalla donde seleccionas el modo de juego presiona izquierda, izquierda, izquierda, derecha, derecha, derecha, izquierda, izquierda, izquierda, izquierda, izquierda, izquierda, izquierda. Presiona Start para comenzar el juego y podrás seleccionar a los jefes. Para poder jugar con ellos de a 2 jugadores, has el truco y resetea el juego. Cuando aparezca la pantalla de selección de personaje, has la secuencia de nuevo y presiona START.

Ace

Quiero que me digan algún secreto o truco del juego de las tortugas ninjas (TMNT: FALL OF THE FOOT CLAN) de Game Boy.

Alejandro Escalona M.
Chile

Si los bonus games te parecen difíciles de encontrar, aquí tienes un truco que te permitirá jugarlos sin mayor esfuerzo, para ejecutarlo debes ir a la pantalla de selección de level y presionar conjuntamente A + B + Select. Entonces, escucharás un sonido y aparecerá un signo de interrogación en el lado derecho de la pantalla., entra a él y podrás jugar a los bonus games. Ahora, si lo que necesitas es un poco de ayuda para el juego, intenta lo siguiente: pausa el juego y presiona arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B, A (esta secuencia es clásica). Despausa y tu vida será restaurada. (Este último truco sólo funciona 1 vez por juego).

Ace

¡SIGAN ESCRIBIENDONOS PARA ENVIARNOS SUS TRUCOS, DUDAS O SUGERENCIAS!

Queridos amigos de Club Nintendo. ¿Es cierto eso de que Nintendo planea sacar un módem para el N64?

Cristián Gozo F.
Argentina

En el último Nintendo's Spaceworld realizado en Japón este año, Nintendo anunció la salida (sólo en Japón) de su módem. Este periférico servirá, en un principio, para conectar el 64DD (al parecer, requerirá del 64DD) a la Randnet, es decir, a la red de jugadores de Nintendo en Japón (Randnet se llama así debido a las 2 compañías que la hicieron posible: Recruit and Nintendo).
Randnet comenzará a funcionar en Diciembre de este año, así que es posible que este accesorio (y el N64DD) también esté disponible para esa fecha. (Sólo en Japón). Cualquier otra información que llegue a nuestras manos será publicada oportunamente.

Ace

He escuchado rumores sobre un segundo juego de Link (y Zelda) para el N64... ¿Es eso cierto?

José Álvarez
Chile

Así es, Nintendo ya ha mostrado indicios de lo que será su segundo juego de Link para el N64. Zelda Gaiden será su nombre y será lanzado en cartucho para el N64 (así que no se preocupen), y requerirá del Expansion pack. Al parecer, este juego no tiene nada que ver con el llamado Ura Zelda, que es el "upgrade" de Legend of Zelda para el DD. Zelda Gaiden será una historia paralela ("Gaiden" significa historia paralela o alternativa) del juego de N64 donde tú controlarás al joven Link y, esta vez no deberás salvar a Hyrule, sino a un mundo paralelo, donde la luna está a punto de estrellarse. Para ello contarás con la ayuda de las clásicas armas, y de muchas máscaras, que te darán habilidades que en "Ocarina of Time" no tenías. Este juego tiene como fecha tentativa de lanzamiento Marzo del próximo año. Y, por lo que se mostró en el SpaceWorld, es un juego que definitivamente HAY que jugar. Muy pronto tendremos más información sobre esta y otras novedades de Nintendo.

Ace

ESTA VEZ, POR FALTA DE ESPACIO DEBIMOS ROBARLE UN POQUITÍN A "CLUB NINTENDO RESPONDE". ESTAS SON CARTAS DE LA SECCION "DR. MARIO".

Si recuerdan bien, en el reporte del Shoshinkai del '96, mencionaban una asociación de Nintendo con Netscape Communication (creador de uno de los paquetes para navegar en internet) y decían que estaban trabajando en un alterador de software para videojuegos y decían que al parecer Nintendo lanzaría un cartucho tipo adaptador que incorporara tanto el módem como el software para navegar en internet, a todo esto ¿qué pasó, todos estos planes fueron echados a la basura?

Santana
Argentina

Originalmente se manejó el rumor de que Netscape crearía un Software dedicado para poder navegar en Internet por medio, ya sea del N64 ó del N64DD. Al principio este rumor parecía tener bases, pues se había mencionado que el DD tendría un módem integrado. Ahora ni Netscape ni Nintendo han mencionado algo al respecto, así que podemos dar este "proyecto" si es que alguna vez existió, como desaparecido.

Les he escrito algunas veces y espero contesten mis dudas. ¿Por qué Konami decidió no seguir con la serie de ISSS?, ¿Por qué Donkey Kong 64 sólo se podrá jugar con el Expansion Pak?, ¿Es demasiada la resolución que alcanza?

Francisco Pérez s.
Chile

Pues la serie de juegos de Soccer de Konami continúa, lo único que cambia es que ahora han logrado hacerse de la licencia de la MLS y prefieren vender su próximo juego con este nombre que con el de ISSS Featuring MLS. Sin embargo, la calidad de estos juegos continúa. DK necesita obligatoriamente el Expansion Pak, no sólo por la resolución, sino por los efectos gráficos y todas las texturas que maneja a la vez.

Soy un videojugador aficionado de Pokémon y por los reportajes y previos que he leído en la revista y en Internet me he ido interesando cada vez más en todo lo referente a Pokémon. Hace ya algunos meses compré el juego para Game Boy y la verdad desde antes de jugarlo ya conocía bastante acerca de éste gracias a la información que leía en la revista. Ultimamente he leído mucho de Pokémon Snap y Stadium que al parecer en algunos meses estarán por los estantes de los distribuidores, a lo que apenas puedo esperar. ¿No saben si Nintendo piensa lanzar en América el juego de Pokémon Card? La verdad con tantos juegos de Pókemon en Japón creo que sería justo traerlos de perdida en inglés a nuestro continente, al menos en mi caso. No sé qué opinen ustedes.

Josué Morales
Argentina

Pues en realidad son pocos los juegos que han salido en Japón y que no veremos en nuestro continente: Pikachu Genki de Chu, Pokémon Card y Pokémon Green. Gracias a la aparición de la caricatura, Pokémon es un concepto que se está volviendo muy popular en nuestro continente como lo es en EU o Japón. Muchas preguntas nos han llegado de Pokémon para GB y sobre los juegos que van a salir. Nosotros estamos trabajando en algo para poder darle gusto a todos los Fans de esta serie... estén muy pendientes.

REVISTA
CLUB NINTENDO

Editorial Televisa Chile S.A.
Reyes Lavalle 3194
Las Condes
Santiago
Chile

ULTIMA PAGINA

EN NUESTRO PROXIMO NUMERO...



Y NUESTRO REPORTE DE LA VISITA AL

SPACE WORLD 99



Usala sin quebrar nada
Conker's Pocket Tales

BRIONES

Conker's Pocket Tales: Sistema CGB (mayor definición de color), acción, aventura, 7 mundos para explorar, muchos enemigos y el mejor Game Boy.